

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

DragónTM

M A G A Z I N E

EDICION ESPAÑOLA NUM. 24 500 PTAS.

UN
PROYECTO
EL RPGA
EN ESPAÑA

EL DISEÑADOR
DE CASTILLOS

MODULO:
EL SEPULCRO
DE CLARSHH

JUEGOS ROL
Ediciones Zineo



-WOC 95

CARTAS

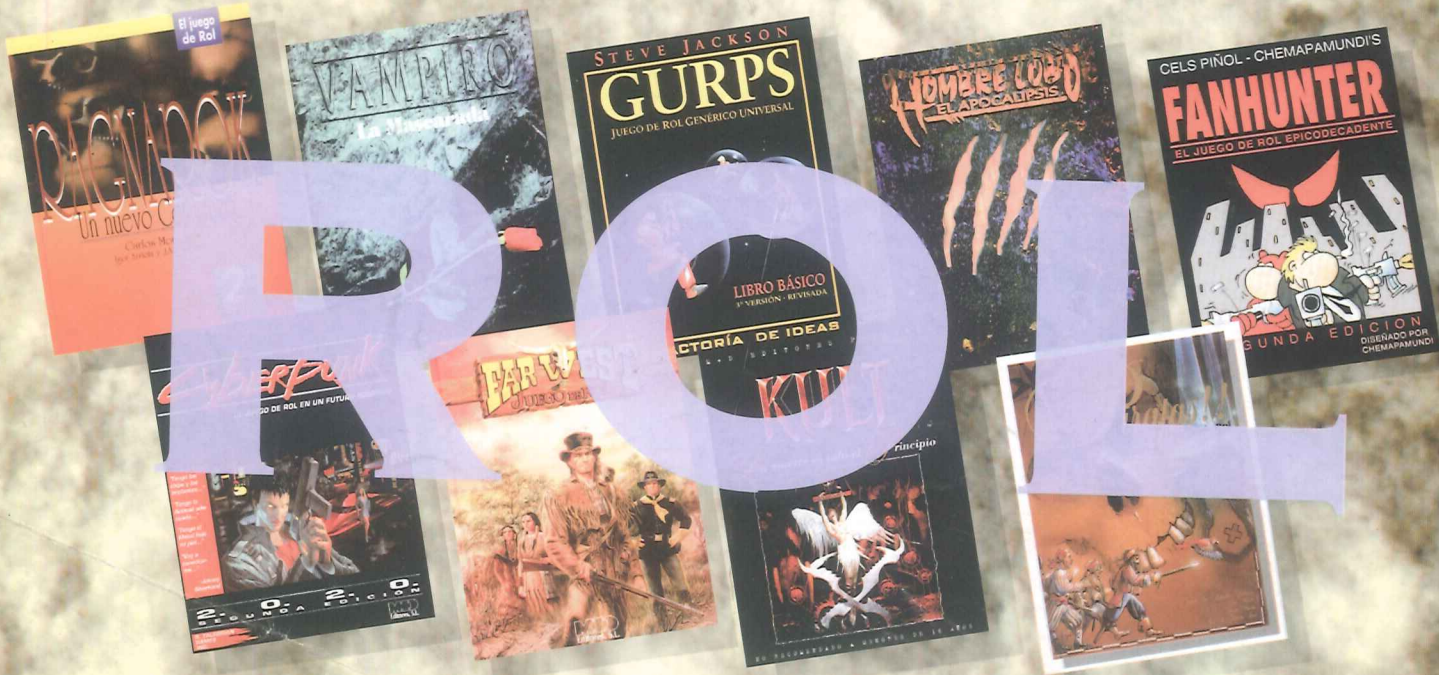


NO PODRAS VIVIR SIN NOSOTROS

DISTRIMAGEN

Rosa de Silva, 14. 28020 Madrid. Spain. Tel: (91) 570 60 04 - 571 39 70 Tel/Fax: (91) 570 59 75

ROL



TM
NUMERO 24
ABRIL 1996

EDICION EE.UU.

PUBLISHER
TSR INC.

FICTION EDITOR
BARBARA G. YOUNG

ASSISTANT EDITOR
DALE A. DONOVAN

ART DIRECTOR
LARRY W. SMITH

EDICION ESPAÑA

DIRECTOR
LUIS VIGIL

REDACTOR JEFE
FRANCISCO JOSÉ CAMPOS

REDACTORES
JAIME ALBA
LAURA BALESTRA
ANGEL CARRILLO
LUIS D'ESTRÉES
MARTA DOTU
RICARD IBÁÑEZ
ALEX MIQUEL
LLUÍS SALVADOR
JORDI ZAMARREÑO

TRADUCTORES
JOAQUIM DORCA
TOMÁS SAN JUAN

ILUSTRADORES
XAVIER MUSQUERA
LLUÍS MIRACLE

CORRECTOR DE ESTILO
FRANCISCO SOLSONA

DISEÑADOR GRÁFICO
VÍCTOR COSCUBIELA

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
HANS L. KÖTZ

DIRECTOR COMERCIAL
FRANCISCO MORALES

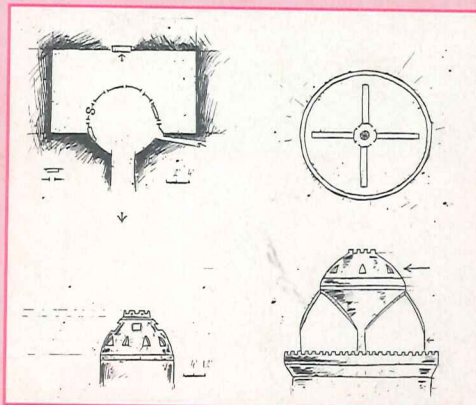
DIRECTOR DE PUBLICIDAD
ANGEL SOMOZA

SUMARIO

ARTICULOS

12 GUÍA DEL DISEÑADOR DE CASTILLOS PARA VÉRSELAS CON LA MAGIA...

En un mundo de fantasía medieval, los asedios son mucho más feroces gracias a la intervención de la magia. Sepamos, pues, cómo defendernos de ella.



21 EL SUEÑO ETERNO

El diseño de una buena tumba es fundamental: se supone que su inquilino quiere estar tranquilo durante mucho tiempo, y hay que evitarle todas las incomodidades posibles.

29 LA HISTORIA DEL CETRO

El cetro de siete piezas es un artefacto clásico del AD&D sobre el que han corrido toda suerte de historias... Ahora es el momento de conocer la definitiva.

56 RPGA: LA HERMANDAD UNIVERSAL DEL ROL

Conoce qué es la RolePlaying Game Association, o lo que es lo mismo, la sociedad internacional de jugadores de rol más importante del mundo.

MODULOS

40 EL SEPULCRO DE CLARSHH

(Módulo para AD&D)

Una aventura para AD&D, para 5 a 6 personajes de nivel 1. Alguien o algo malvado acecha en el interior de las catacumbas.

SECCIONES

4 EL RUGIDO DEL DRAGÓN

Nuestro Director sale de su cubil para disertar sobre lo humano, lo divino y lo rolero.

6 PLUMAS ENVENENADAS

Cartas que no son comunes, ni infrecuentes, ni raras.

8 EL ORÁCULO DE LOS DIOS

Una pregunta bien hecha siempre merece una respuesta pronta.

9 +3 EN CARISMA

Si fuera tan fácil como sacar la puntuación requerida con los dados, no harían falta secciones como ésta.

10 EL HERALDO DE LA CORTE

Llamamientos, avisos, toques y contactos a nivel de todo el reino.

11 EL ZOCCO DE LANHKMHAR

¿Y cómo me encontró? ¡Pues mirando en el Zoco, caramba!

60 JAQUE MATE

Pon un reglamento de rol en tu vida: no te pesará.

62 CON PIES DE PLOMO

Para pintar, para coleccionar o simplemente para hacer bonito.

65 BYTES Y MAZMORRAS

La diversión a través de un monitor de 14 pulgadas.

66 LA ULTIMA TIRADA

¿Habéis dado de comer al kobold? Pues nos vamos...



EL RUGIDO DEL DRAGON

LA TRAVESÍA DEL DESIERTO

No sé si acordarán ustedes, pero hubo un tiempo en que la expresión «la travesía del desierto» estaba de moda entre los comentaristas políticos, y era aplicada a los períodos de baja en las formaciones políticas. Así, el CDS de Suárez habría pasado el desierto al apenas ser votado por los españoles (en realidad, se perdió en el desierto, y jamás salió de él).

Bueno, pues todo eso viene a cuento de que somos muchos los que creemos que, en este momento, el juego de rol está, precisamente, atravesando el desierto. Un desierto terrible, al que, de momento, no se le ve salida. Y esto lo decimos porque, efectivamente, las ventas han caído bajo mínimos y, por consiguiente, las editoriales también estamos rebajando nuestros planes editoriales: la clásica pescadilla que se muerde la cola, ya saben.

Y eso que el que muchos señalamos como el gran enemigo de los JdR, los juegos de cartas, también llegó a su cúspide y, según nos dicen, va de capa caída. A pesar de ello, no se ha producido la recuperación del JdR que, confiábamos, iba a acompañar al que las cartas dejasen de estar de moda.

Sí, estamos pasando el desierto. Pero nosotros no nos desanimamos, y, aunque sabemos que un oasis no hace bosque, vamos a plantar uno, para que al menos sirva de descanso a los agotados atravesadores del desierto. Ese oasis se llama GenCon '96, y ya estamos empezando a prepararlo. Esperemos que, tras el oasis, se halle el final de desierto. Por el bien de todos...

—Luis Vigil

P. S.: La ilustración de cabecera es un maravilloso dragón dibujado por el genio Jeff Easley, cuando estuvo en la primera GenCon hispana, la del '94.



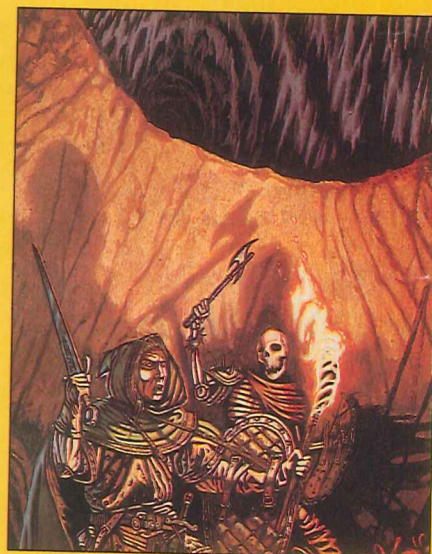
DRAGON ® Magazine and DUNGEON ® are published by TSR Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva WI 53 147, United States of América. DRAGON and DUNGEON are registered trademarks of TSR Inc. Editorial material on this issue was published DRAGON ® issue 224 ("The Castle Designer's Guide To Coping With Magic And The Supernatural", "The Sleep of Ages", "A History Of The Rod Of Seven Parts"), DUNGEON ® issue 53 ("Clarshh's Sepulchre") and DUNGEON ® 55 ("Savage Beast") and is copyrighted 1996 TSR Inc. All Rights Reserved in English and Spanish.

Published here by permission of TSR Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced, in whole or in part, without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR Inc. Therefore, TSR will not held accountable for opinions or mis-informations contained in such material. ® designates registered trademarks owned by TSR Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status. Copyright © 1995 TSR Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc.

Copyright © Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma. El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora rechaza toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas o cualquier información errónea publicada. Todo el material publicado en Dragón Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos de que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragón Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico; sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material enviado nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquetes de ordenador, nunca de originales.

Dragón Magazine, número 24, abril de 1996. Edita: Ediciones Zinco S.A.; Avenida de Roma 157, noveno; 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Exclusiva de Publicidad: A. S., Torroella de Montgrí 7, Entlo. D. Tel: (93) 274 04 60; telefax: (93) 311 91 54. Grabados: MC. Imprime: Rotographik-Giesla. Distribuye: Coedis, S.A., Avenida de Barcelona, 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: M/7398/93

Impreso en España. Printed in Spain
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla:
500 Ptas (Incluye transporte)



En la portada de este mes el artista William O'Connor nos presenta una escena del módulo El sepulcro de Clarshh.

BATTLETECH[®]

A GAME OF ARMORED COMBAT



YA A LA VENTA LA 2ª EDICION

Es un producto



PLUMAS ENVENENADAS

Los corresponsales de esta sección son, como se decía antes, «inasequibles al desaliento». He aquí lo que tienen que decirnos este mes.

SALUDOS DESDE ANDORRA

Hola, soy un chaval de trece años que lleva jugando a rol desde que tenía once años. Ahora estoy intentando montar un club con unos amigos y nos gustaría que nos diérais unos cuantos consejos.

También quisiera pedir a los cientos de jugadores de rol de toda España que si nos podían enviar algún juego de rol, puesto que aquí, en Andorra, nos cuesta mucho encontrar los juegos que nos gustan. «Mismamente», el otro día fui a la librería a pedir algún módulo de **Star Wars**, y el dependiente me dijo: «¿Eh? ¿Qué es eso?» O sea, que sed enrollados con unos colegas de Andorra. También quisiera felicitarles por su magnífica revista, pero les he de criticar las secciones de *Plumas Envenenadas*, *+3 en Carisma* y *El Zoco de Lankmar*, se me quedan muy cortas, necesito más.

Jonathan López Corrado
C/. Les Escoles, 4, primero, primera
Sant Julià de Loria
(Andorra)

Bueno es saber que la vocación internacional de **DRAGÓN** pasa por nuestra vecina Andorra. Para montar un club existen dos maneras: «de facto», u oficial. Para la primera, os juntáis unos amigos, os ponéis un nombre, os buscáis un rincón, y a pregonar a los cuatro vientos que sois un club de rol. La oficial requiere la redacción de unos estatutos, la elección de unos cargos, la inscripción en el registro de asociaciones pertinente y la relación con las «fuerzas vivas» (léase Ayuntamiento, Concejalía, Diputación, etcétera). Infórmate de los trámites necesarios en tu Ayuntamiento o delegación gubernamental.

En cuanto a las secciones, lo sentimos, Jonathan, pero el espacio del que disponen es el máximo que podemos darles por el momento. Con la nueva periodicidad de **DRAGÓN**, las cartas se amontonan que es un gusto, pero de momento no podemos hacer más.

VAMPIROS VALLISOLETANOS

Hola, viajeros a bordo del **DRAGÓN**:

Soy un novato perseguidor de emociones fuertes, y quisiera comenzar dando mis primeros pasos en el terrorífico e hipocondríaco submundo de sombras seducción maldita que es **Ravenloft**.

Estoy interesado en comprarme el **Vademécum** y desearía saber si en Valladolid hay alguna especie de tétrica tienda (con algún empleado zombi...), gran superficie, o librería donde pudiera encontrar material de **AD&D**.

¡Oye! ¿Cuándo aparecerán **Los Mundos de TSR**, ese genial libro con las fabulosas imágenes de los JdR del **AD&D**?

Para novicios como yo, os dejo mi dirección, para que me escribáis sobre el rol, la Unión Deportiva Salamanca o cualquier otra cosa...

Nota: Estoy creando un club en Parquesol y necesitamos gente para jugar interesantísimas partidas. Aún no tenemos nombre, pero sabemos que será un club serio y ameno.

Jesús del Arco Martín
C/. Federico Landrove Motillos, 3, décimo, A
47014 Parquesol (Valladolid)

Como siempre, parece que nos habéis tomado por las Páginas Amarillas. Desconocemos si algún comercio en Valladolid posee el **Ravenloft**; nuestra pregunta es ¿tanto miedo os da la venta por correo? Bien cómoda que es. Si no nos falla la memoria, **Los Mundos de TSR** apareció ya hace un tiempo... El problema es que seguramente lo encontrarás en el mismo sitio que el **Vademécum**, y volvemos al principio.

Pasamos tu comunicado, junto con el tradicional tirón de orejas por no usar *+3 en Carisma*, que es el canal reglamentario.

EMPEZANDO POR EL PRINCIPIO

Somos un grupo de amigos que nos gus-



taría adentrarnos en el mundo del rol, y es justo decir que vamos un poco perdidos en información y en medios. Es por eso que nos gustaría nos solucionase algunas dudas.

1. He visto cómo hay suplementos del tipo del **Valle de Polvo y Fuego**, pero nos gustaría saber: ¿Estos suplementos se pueden jugar por sí solos, o necesitas el juego de rol para completarlo? (viene desprovisto de tablas de personajes, instrucciones sobre el juego, etcétera).

2. También nos gustaría saber qué importancia tienen las figuritas de plomo dentro del juego, así como su utilidad y sitios donde se pueden adquirir éstas.

3. Estamos un poco confusos entre juegos de rol y wargames. ¿Nos podrían explicar las diferencias entre los unos y los otros, y explicarnos características, «pros» y «contras» de estos últimos?

4. Por último, nos gustaría que nos recomendaran uno o dos juegos que se puedan considerar interesantes para introducirse en el rol.

Nos gustaría saber dónde se pueden encontrar dados de 4, 8 y 10 caras, ya que por estos lugares ya lo hemos intentado sin suerte.

Gerardo Día Cano
C/. Zaragoza, 5
22550 Tamarite (Huesca)

Uy, uy, uy, qué verde que estás, socio. Pero que no se diga que aquí no se atiende a toda la clientela. Punto por punto:

1) Esos suplementos que has visto, como su propio nombre indica, han de utilizarse por fuerza con el libro de reglas, que es lo único indispensable en materia de rol.

2) Las figuritas pueden tener la importancia que tú quieras darles: desde capital a ninguna. Normalmente se usan para hacer más vistosa la partida y para visualizar mejor los combates, pero su uso no es, ni mucho menos, obligatorio.

3) Los wargames son, ante todo, juegos

de simulación bélica, y poco o nada tienen que ver con los juegos de rol. Basta con que abras un ejemplar de cada para que tú mismo puedas apreciar la diferencia.

4) Buenos juegos para iniciarse, por sencillos y atractivos, son **Universo**, **Fanhunter**, **La llamada de Cthulhu**, **Dungeons & Dragons Básico** o **Buck Rogers**.

Lo de los dados puedes solucionarlo fácilmente solicitándolos a cualquiera de los anunciantes de la revista **DRAGON**.

Y LA DRAGONLANCE, ¿QUE?

Vuelve a hacer su aparición en la revista el túnica blanca onubense. He de deciros que mi túnica se está tornando de un color negruzco al ver que no sacan los **Clásicos de la Dragonlance, Vol. III**. ¿Tendré que formular un encantamiento de deseo para tenerlo en mis manos, o algún día de estos se os ocurrirá sacarlo a la venta?

Sin más dilación, me teletransporto a un lugar seguro cerca de Takis... ejem ejem, de los dioses buenos, y me despido de vosotros, ¡ah! y un saludo a mis coleguillas: Tirin III, Dune, Antonio, Benito el infame, Marco el kender, Raúl y Pepe el enano druida (todo un caso) and company.

Rubén Rodrigo Silguero
Huelva

Retrasos en la edición original en inglés nos tenían con el alma en vilo por culpa del Clásicos III. Ahora por fin le hemos podido hacer un hueco en la programación de este año: aún no tenemos fecha concreta, pero saldrá. Te rogamos un poco más de paciencia y que uses un buen detergente con tu túnica...

SUGERENCIAS

Desde un pequeño bosque en la comarca de Torrolex escribe este lector de vuestra revista, que cada vez que la ve en el quiosco sabe que por lo menos este mes habrá unas horas de entretenida lectura. Ante todo decir que si pensáis seguir aumentando los plazos de entrega, ¿por qué no aumentáis el tamaño a unas, por ejemplo 150 páginas, y por consiguiente el precio, por ejemplo unas 995 pesetas? (Precio muy de moda en los quioscos.) Esta sugerencia creo que es bastante buena, y la gente la apoyaría, ¡te encuentras la **DRAGÓN** por casi un talego!, (pero mucho más gruesa), si no te la puedes comprar en este momento por falta de fondos, esperas unos días o semanas (no hay prisa, tienes tres meses) y

la compras.

Me gustaría hablar de la situación del rol en España, pues por lo que leo, la cosa va de mal en peor, en este momento se han juntado la crisis económica, la aparición de las «cartitas», la fiebre multimedia, las Navidades, la bajada del precio de las fotocopias a 2,5 pesetas..., son muchas cosas a la vez que han repartido y mermado el mercado, en el cual no está para trotes de todas formas, aunque los incondicionales del rol puro y duro seguimos comprando material.

Volviendo al tema de la revista, cada vez menos quioscos la traen, tengo que ir al centro de Málaga en tren a por ella, y para colmo, mientras hojeaba la revista de vuelta a casa no pude más que exclamar: «¡joder, las putas cartas en mi revista favorita!», la cita es un poco dura, pero textual, hay testigos, pase que hagáis un artículo sobre ellas, pero que consumáis el vital espacio que ofrecen las perpetuas y escasas 66 páginas (¿hay algún motivo? estoy intrigado) para regalar recortables de ese cáncer que lo único que ha hecho ha sido fastidiar el auténtico rol, porque las cartas no son rol ni nada, son una mierda, deberían llamarlo póker medieval o cualquier gilipollez similar y no cartas de rol. Porque, ¿a ver qué puto papel interpretas jugando a eso? Yo digo lo mismo que mi abuelo cuando se junta con los amiguetes y juegan al dominó. Perdonad que me ponga un poco duro, pero es que el tema me cabrea un montón. No todo en esta carta van a ser críticas negativas, tengo que elogiar sobremanera la labor realizada, y aunque ahora en vez de dos, tengamos que esperar tres meses (aunque hubiese que esperar un año), esta medida me demuestra que aguantaréis hasta que tengáis que escribir la revista en patinete. ¡Ánimo! los malos tiempos no son eternos. Se despide con un saludo:

Jaropicha, el gnomio
Torremolinos (Málaga)

*No son eternos, pero sí difíciles de tragar, amigo gnomio. El análisis de la situación que haces, no por apasionado, deja de ser cierto: lo comparte el sector «optimista-murphista» de la redacción. Las cartas publicadas eran un apoyo para **Dragondice**, no un juego de cartas en sí: lamentamos que te haya molestado la inclusión, aunque nosotros lo hicimos de buena fe.*

*La transformación que pides en **DRAGÓN** no nos parece viable, porque aunque au-*

mentáramos las páginas, el precio no animaría a muchos, nos tememos. Hemos de confesar que estamos un tanto preocupados ante el cariz que toman las cosas: otros antes han tirado la toalla, y no nos gustaría tener que decir que nuestro futuro es también incierto.

Sea como sea, agradecemos infinitamente tu apoyo. Quién sabe, puede que haya algo de cierto en la leyenda del Fénix...

DE ORCOS, ESPADAZOS Y PUCELANOS

En vista de lo dicho por vuestra boquita (eso de que los pucelanos se nos ha comido la mano un orco), aquí tenéis otra carta pucelana. Me llamo Konrad y soy compañero de aventuras de Muf (¿que tal, viejo?). Bien, iré al grano. Hasta mis oídos de ladronzuelo semielfo ha llegado el rumor de un juego de rol en vivo en el que los combates se libran con armas de plástico o goma. ¿Es así? Si la respuesta es negativa, ¿qué juegos hay que jugar en vivo?

Por cierto, ¿cuáles son los mejores módulos escritos por españoles publicados en esta maravillosa, wonderfúlosa, admirada y venerada revista? Y ahora, si tenéis tres años de experiencia en el rol (como mínimo), conocimiento a fondo de diez juegos o más, y editáis un fanzine, escribidme a:

Valentín Domínguez Lorenzo
C/. Nueva del Cuartel, 2, cuarto izq.
Medina del Campo (Valladolid)

P.D. Y si es la primera vez que oís y leéis algo sobre rol, también. Esto va para Werner: «... Born to walk against the wind / Born to hear my name / no matter where I stand I'm alone...» Bueno, también para el equipo de **DRAGÓN MAGAZINE**.

*Haría bien vuesa merced el músico de uña de volver la vista hacia la página 62, donde uno de nuestros bardos glosa **Espada y Brujería**, de RH / Yggdrassil, que parece ser a lo que os referís.*

*Lo de los módulos va a gustos, y tendrían que decirlo los lectores, no nosotros: hemos tenido la suerte de contar con gente de reconocida valía, como Ricard Ibañez, Farsa's Wagon o Jordi Cabau. ¿Algunos títulos? Pues **Escrito en Piedra**, **Punk Toreros Rules Olé**, **Encrucijada** u **Operación Chismoso**.*

*Os devolvemos la finura con una letra de **Manowar**: «May my sword be as wet as a maiden on her pride...»*

EL ORACULO DE LOS DIOSSES

El oráculo, que es muy sabio (bueno, pongamos que bastante sabio) contestará a todas tus preguntas. (¿O a casi todas?)



• Estoy buscando desesperadamente por los módulos correspondientes al juego básico de D&D, es decir las series B, X, CM, M, GAZ... No creo que existan en español, pero son las versiones inglesas que busco. ¿Se pueden conseguir aventuras para D&D aquí, en España? ¿O es que TSR ya no publica aventuras correspondientes al mundo que crearon en clásicos como XI «Isle of Dread»? ¿Saben ustedes qué puedo hacer para comprar estas publicaciones?

Ante todo, que sepas que tu petición es mas difícil que Takhisis aparezca en *Lo que necesitas es amor*. Este tipo de aventuras nunca han sido traducidas al castellano (salvo, claro está, aquel tímido intento de *Dalmau Carles*). Nuestro consejo es que intentes contactar con una buena tienda especializada, que suela estar surtida de material de importación (*Gigamesh* en Barcelona o *Arte-9* en Madrid, consulta nuestra publicidad). O a las muy malas, pedirlos fuera, a gente como *Chris Harvey Games*, en Inglaterra.

• ¿Cuál es la mejor pintura para pintar figuras (a ser posible marcas)? ¿Cómo puedo conseguir los números atrasados de DRAGON?

Pregunta A): Según la gente de *Con Pies de Plomo*, lo mejor es la pintura acrílica: se limpia con agua, es impermeable y seca rápido. Las mejores marcas son *Miniature Paints*, *Citadel* y *The Armory*. Podrás encontrarlas en cualquier tienda mínimamente especializada.

Pregunta B): Escribiendo una educada carta a nuestro departamento de suscripciones (que, casualmente, tiene la misma dirección que Ediciones Zinco), indicando números que deseas y forma de pago (talón, contra reembolso, tarjeta, etcétera). Ten en cuenta que ciertos números pueden estar agotados.

• Me gustaría saber si un elfo marino, descrito en el libro de *Dragonlance* recupera los puntos de golpe al transformarse en delfín o mantiene los puntos de vida de su forma natural.

Nos inclinamos por la segunda opción que planteas, ya que de lo contrario, el elfo corre el riesgo de convertirse en un especialista de la metamorfosis cada vez que le hacen pupa. Trátalo a todos los efectos como si se tratara de un licántropo, y verás como no hay problema.

• ¿Qué relación tiene la serie de dibujos animados D&D con el maravilloso juego AD&D? Os lo pregunto porque estoy harto que mis jugadores me llamen amo de la trena o enano calvo.

TSR otorgó licencia a la productora de televisión para crear la serie de dibujos animados, como suele ocurrir con otras líneas de juegos y juguetes, de los que son un excelente soporte (otros ejemplos serían *BattleTech* o *G.I. Joe*, por ejemplo). La serie se basaba muy tangencialmente en el mundo del *Dungeons & Dragons Básico*, adaptado a las plateas infantiles, cómo no. Y el *Dungeon Master*, bajito, calvito y con cara de buena persona, fue bautizado en España como *Amo del calabozo*. Ya sabes de dónde viene el chiste...

• Quisiera pedir ayuda sobre cómo tratar de desaparecer un orbe del dragón que llegó a manos de uno de mis jugadores e intentando ser buen máster y hacer el juego realista, se quedó con él. Por favor, os pido una solución para arrebatar este poderoso artefacto de las manos de un sacerdote de Chemos de nivel 8 que va

vacilando a toda criatura viviente que tiene ante su vista.

No es fácil lo que consultas: tienes que montar una partida (o mejor, una serie de partidas) encaminadas a que el PJ pierda el objeto. Las ideas de cómo hacerlo pueden ser variadas: enfrentamiento con una criatura tan poderosa que no pueda ser vencida, y se lo arrebató; que el orbe sea el rescate por la vida de todo el grupo en una situación comprometida... Otros planteamientos pueden involucrar a un ladrón de alto nivel que ha sido pagado para robarlo, una intercesión directa y contundente de la deidad del sacerdote, un rey ambicioso con todo su ejército detrás, etcétera. Un enemigo poderoso que lance una maldición sobre el objeto también puede ser una buena salida a la situación...

• De acuerdo con lo que he leído por ahí, cuando un humano y un semielfo se aparean, su hijo es considerado humano. Pero también he leído que cuando se trata de un elfo y un semielfo, los hijos son considerados elfos. ¿Qué es lo que ocurre cuando dos semielfos (o semiogros, o semiogros) tienen hijos?

En el *Vademécum de Campaña* de *Forgotten Realms* hay una regla especial acerca de la herencia semiélfica. Cuando dos semielfos de los reinos tienen hijos, éstos se consideran también medioelfos. En el *Manual del Jugador*, sin embargo, se dice que cualquiera con ancestros humanos y elfos puede ser humano o semielfo. La raza predominante en número en los ancestros determina la del personaje. Te recomendamos que uses la regla del *MdJ* en cualquier universo, y si juegas en *Forgotten*, la expuesta, pero sólo para los semielfos: a otras razas aplícales la del *Manu*

+3 EN CARISMA

Ni el poderoso hechizo de Silencio puede acallar las peticiones, ruegos y plegarias de los roleros más inquietos del país...

.Hola **DRAGÓN**, soy una reciente adicta al rol, y no puedo viciarme tanto como a mí me gustaría; así que si hay alguien que tenga quince años o más, que le pase lo mismo, o simplemente que quiera escribirme:

*Maite Secaduras del Olmo
C/. Rosa, 89, cuarto, tercera
43203 Reus*

Queridos amigos de **DRAGÓN**:

Me llamo Fran y tengo catorce años, y muy poca experiencia en DJ del **Señor de los Anillos**, pero suficiente en DM de **AD&D**, pero me gusta ser PJ. Me gustaría saber si hay alguna tienda de rol en Murcia porque me vuelvo loco. Juego a: **AD&D**, **Señor de los Anillos**, **Dragonlance**, **Cyberpunk**. También me gusta la literatura tolkeniana. Tengo otro problema: ¿Qué debería hacer, meterme en un club de rol o crearlo yo mismo? Un aviso a todos los murcianos, ¡escribid a **DRAGÓN**! También me gustaría que me mandaséis una lista de clubes de rol en Murcia, que es una región innata en esto del rol. Un saludo a todos los de mi clase de octavo, y a Imanol. Mi dirección es:

*Francisco Javier López de San Pedro
C/. Madre Piedad de la Cruz, 3, bajo
30820 Alcantarilla (Murcia)*

P.D.: Si algún rolero murciano quiere jugar a rol y no sabe con quién, aquí estoy yo.

Nota de la Redacción: Lo sentimos, pero no podemos enviarte esa famosa lista, más que nada porque no la tenemos. ¿Alguien en Murcia tiene algo que decirle a F. J.? Esperamos ansiosos la respuesta.

Jugador de rol de diecisiete años, har-to de aburrirse delante de la vídeo-consola en vacaciones, apela a los roleros lucenses (a ser posible de Castro Riberas de Lea, Meira o la capital) para que contesten a mi SOS y quedar para echar unas partidas. Soy máster en **Stormbringer** y en la **Llamada de Cthulhu**, pero he jugado a algunos más. Si realmente existís, escribid a:

*Jorge Castro Lourido
Grupo Sagarminaga, 1, décimo, C
Santutxu 48004 Bilbao*

Nota: Viva el Athletic, Queen y *El Día de la Bestia*.

Contranota: Y el Barça, Black Sabbath y Goldeneye.

Soy una intrépida rolera de veintidós años, mis juegos preferidos son: **AD&D** y **Vampiro**, aunque he jugado a **RuneQuest**, **Star Wars**, **Rolemaster**, **Stormbringer**, **Ars Mágica**, **Kult**, etcétera. Mi problema es que, por causas ajenas a mi voluntad, me he quedado sin compañeros de aventuras. Quisiera contactar con algún club de rol o gente que juegue regularmente. Mi dirección es la siguiente:

*María Isabel Esteban Alvarez
C/. Sierra Gorda, 40, tercero, segunda
28031 Madrid*

P. D.: Por favor, no me falléis, y que Paladine guíe vuestra mano.

Joven de espíritu, con treinta y seis años, busca grupo de gente para jugar al rol en su casa y hacer de jugador y de máster.

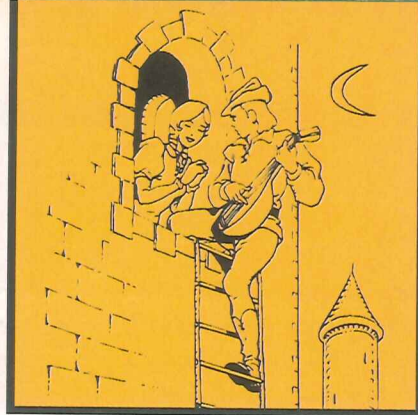
Tiene el siguiente material salido, todo en castellano: **AD&D**, **D&D**, **Pendragón**, **Merp (Señor de los Anillos)**, **Rolemaster**. Todas las revistas **DRAGÓN**, figuras de fantasía de todos los gustos y lo que se necesita son ganas de divertirse y diversión.

Si se quiere jugar a algo diferente el o la persona habrá de traer el juego que quieran jugar ese día.

Interesados, preguntar por Marco de 6.30 a 9.00 de la tarde, de lunes a viernes, al teléfono (93) 300 03 60.

¡Saludos, **DRAGÓN**!

Antes de nada, me gustaría presentarme ante ustedes. Soy Willhoof Shortlegs, «una», si «una» kender deseando conocer a alguien que sea aficionado al rol y que quiera compartir su afición conmigo. Tengo los siguientes juegos: **Vampiro**, **Cyberpunk**, **AD&D**, **Ragnarok**... y más. También soy aficionada a los mangas y al rol en vivo **Killer**. ¡Ah! Un saludo al Sr. Tasselhoff. Se despide una kender en busca de aventuras.



*Sandra Peña Rodríguez
Urb. Los Angeles, 188*

San Pedro de Alcántara (Málaga)

P.D.: ¡No recuerdo el CP ¡Ah!, y tenéis una revista digna de dioses... ¡Que Tarkishis os guíe!

Nota del Sr. Tasselhoff: No una, sino ¡dos! roleras. ¿Qué, como se os ha quedado el cuerpo? Besitos y pataditas de mi parte, Sandra.

Me llamo Iván, pero me llaman Suárez. Soy un rolero de León que es fanático de **Rune Quest** y **Fanhunter**. Me gustaría encontrar un grupo de PJ para **Rune Quest** o un máster para **Fanhunter**. También me gustaría cartearme con roleros y roleras entre trece y dieciséis años. Tengo catorce años. Escribid a:

*Iván Suárez Rodríguez
C/. Maestro Jusquin 18, bajo
24008 León*

P. D.: Responderé a todas las cartas.

¡Saludos, roleros! Soy Alvaro, un chaval de 14 tacos que lleva jugando al rol casi cinco años. Soy máster de **AD&D** y **Oráculo**, cuando tengo tiempo. Pues bien, yo pensaba formar un club de rol junto a unos amigos, pero al mencionarles el dinero que había que aportar mensualmente, nos hemos quedado sólo unos amigos y yo. Así que hacemos un llamamiento a jugadores de rol de Sevilla que quieran apuntarse a nuestro club (nosotros tenemos doce y catorce años). La cuota no pasará de 300 pesetas/mes, quizá menos. Además, ésta puede ser una buena oportunidad para chavales que no son admitidos en otros clubes por falta de edad. También si hay algún rolero/club de rol que desee intercambiar información o estar en contacto con nosotros que, por favor, no se corte a la hora de escribirnos.

*Alvaro Maraví
Avda. Ramón y Cajal, 9, Edif. Proa,
sexto, F
41005 Sevilla*

P.D.: Prometo responder a todas las cartas. Mi amigo es un fan del **Señor de los Anillos**.

EL HERALDO DE LA CORTE

Y siguen las reuniones, las asambleas, los festejos y las partidas a lo largo y ancho de este país de Sagitario.



• Justo cuando haya salido a la venta este número de la revista **DRAGÓN** habrán tenido lugar las **III Jornadas de Rol para Advanced Dungeons & Dragons** en el Polígono del Guadalquivir, organizadas por la Vocalía Juvenil de Amargacena (Córdoba). Gracias por el toque, y esperamos que hayan ido a pedir de boca.

• El pasado 3 de febrero (¡maldita nueva periodicidad!), se hizo la presentación oficial del juego **Espada y Brujería** en Barcelona, de Yggdrasil Jocs. Si tras leer el comentario de *Ja-que Mate* sobre él deseáis más información sobre el mismo, podéis escribir a:

Yggdrasil Jocs
Apartado de Correos 171
08440 Cardedeu (Barcelona)

• AVISO IMPORTANTE

El Club de Rol **The Black Dragons** se cambia de lugar. Pedimos perdón a todas las personas y clubes que nos han escrito y no hemos contestado por algunos problemas que hemos tenido, pero ya está todo solucionado. La nueva dirección para contactar con nosotros es:

The Black Dragons
Francisco Domínguez Tovar
C/. Arapiles, 14
10400 Jaraiz de la Vera (Cáceres)

• Pertenecemos al club de rol **El Abismo de Shantar**, y nos ponemos en contacto con vosotros por medio de *El Herald de la Corte* para comunicaros que buscamos gente (no importa edad), interesada en participar en partidas de rol. Jugamos al: **AD&D, Runequest, Fanhunter, Far West, Shadowrun, La llamada de Cthulhu** y muchos más. Ya sabéis; si queréis saber cómo es un juego de rol, o no tenéis sitio dónde jugar, pasad por:

Club de Rol **El Abismo de Shantar**
C/. Usandizaga 14, trasera
20100 Beraun, Rentería (Guipúzcoa)

• «...Surgió de lo que era. Huyendo de la fatalidad, recorrió inhóspitos parajes para revelarse contra su creación. Formó un nuevo mundo donde los sueños se hacen realidad. El rol es su mundo, si quieres entrar en él, sólo debes unirte.»

Club de Rol Náyades
Centre Cívic Taxonera

C/. Arenys, 75
08035 Barcelona
Metro: Vall d'Hebrón (L3); Bus 19,
27, 73 85

• Atención dragonmaníacos:
Si sois de Castro Urdiales, os gustan las emociones fuertes y estáis dispuestos a afrontar lo que sea con tal de pasar un rato entretenido. ¡¡¡javi-sadme, por favor!!! Llevo ya más de cinco meses en una situación más que pasiva y, la verdad, esto de no sentir nada emocionante da mucho que desear, ¡lo juro! Mis especialidades son: **Rolemaster, Señor de los Anillos, D&D, y Shadowrun**. Espero pronto vuestro contacto.

Escribid a:

Julio Hernández
C/. Menéndez Pelayo, 54 C, séptimo, D
39700 Castro Urdiales (Cantabria)

• Apreciados roleros:
Somos un grupo de cinco amigos que intentamos jugar a rol. El problema que tenemos es que nos falta más gente para las partidas, ya que casi nunca podemos quedar los cinco, y entonces hacer una partida tres y el máster... Por eso hacemos una llamada a los roleros y roleras de Barcelona (o fuera): Compañeros y compañeras, si queréis jugar a rol y no tenéis grupo o no tenéis a nadie que os quiera iniciar, aquí estamos. Nuestro club se llama «Monsters of Rol (The Sons of the Evil)» y jugamos a los siguientes juegos: **Merp, La llamada de Cthulhu, In Nomine Sathanis, Aquelarre, Cazafantasmas, Space Hulk**, y el juego de cartas de **El Señor de los Anillos**.

Nosotros ponemos los juegos, los másters, las fichas y el local. ¡Sólo nos faltas tú!

Monsters of Rol (The Sons of the Evil)

Jaume Sabaté
C/. Torroella de Montgrí, 23, tercero, A
08027 Barcelona



El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS
Y LITERATURA DE FANTASIA

Juegos de Rol y Tablero, Librería, etc. Especializado en material de AD&D (Zinco, Timun Mas, Ral Partha, D.C./T.S.R. comics), D&D Básico (Borrás) y Tierra Media (Minotauro, Jocs Internacional y Mithril Miniatures).

Librería Góngora

c/ Mariano Cubi, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67

EL ZOCO DE LANKHMAR

Si buscas u ofreces algo, este Zoco es el camino más directo para conseguir PE a buen precio.



• Vendo los siguientes libros del juego **Marvel Superhéroes**:

Basic Rules Set (caja), 1.000 Ptas.;
Advanced Rules Set (caja), 1.500 Ptas.;
X-Forces (caja), 1.500 Ptas.;
Webs (caja), 1.500 Ptas.;
Avengers Archives (caja), 1.500 Ptas.;
Lands of Dr. Doom (caja), 1.500 Ptas.;
Handbooks of the Marvel Universe (Vols. 1, 2, 3 y 8), 1.500 Ptas. c/u.;
Judge's Screen, 500 Ptas.;
Concrete Jungle, 500 Ptas.;
Pit of the Viper, 300 Ptas.;
The left hand of Eternity, 1.000 Ptas.;
Cosmos Cubed, 1.000 Ptas.;
Realms of Magic, 1.000 Ptas.;
After Midnight/Night Moves/Night Life (trilogía), 2.500 Ptas., los tres;
All this and World War II/The Weird, Weird West/The Revenge of Kang (trilogía), 2.500 Ptas., los tres;
Flames of Doom, 500 Ptas.;
Reap the Whirlwind, 500 Ptas.;
Mutating Mutants, 500 Ptas.;
X-Terminate, 500 Ptas.;
Warlord of Baluur, 500 Ptas.;
 Todos ellos en inglés. Llamad al (928) 81 05 14 o escribid a:

Pedro Duque Fábregas
 C/. Valencia, 5
 35500 Arrecife de Lanzarote (Gran Canaria)

• Hola, roleros:

Club de Rol de Móstoles desearía vender el siguiente material:

Vademécum de Campaña (Forgotten Realms);

Dark Sun (Caja básica);

Tiempo del Dragón (Dragonlance);

En busca de los Dragones (Dragonlance);

Nuevos Comienzos (Dragonlance);

Clasicos Vol. II (Dragonlance);

Manual del Buen Guerrero;

Hojas de datos del Personaje (completas, no falta ni una);

Pantalla del Dungeon Master (con módulo);

Guía del Dungeon Master (vendemos dos);

Manual del Jugador (ídem);

Tomo de Magia;

Dragón (números 1 al 15);

Analaya;

Traveller;

Killer;

Compendio de Monstruos Vol. II (Dragonlance);

Fanhunter;

X-Pansion Kit (Fanhunter);

Todo el material está como nuevo, incluso hay cosas que ni se han abierto apenas (los módulos ni se han jugado). También estaríamos interesados en cambiar lo anterior por material de **Cyberpunk**; **Mutantes en la Sombra y Vampiro**.

Interesados escriban a:

Fernando Vidal Carballido
 Paseo de Goya, 21, 1-D
 28932 Móstoles (Madrid)
 o llamad al teléfono (91) 617 46 67
 (horario comidas)

• Se venden los siguientes juegos de guerra, nuevos, plastificados y en perfecto uso y disfrute, interesados llamar a Marco de 6.30 a 9.00 de la tarde, de lunes a viernes. Teléfono (93) 300 03 60.

Juegos: **Battlemaster**, **Blue Max**, **Magic Realm** (rol de tablero). Además: **Avanzado Space Crusade** + **Ultramarines** (114 figuras).

Space Hulk + **Deathwing** (162 figuras).

Cruzada Estelar + Complementos (114 figuras).

Vendo el **Manual del Jugador** y la **Guía del Dungeon Máster**, en buen estado, por 2.500 pesetas cada uno. Interesados/as, contactad con la siguiente dirección:

Maite Gallego López
 C/. Canarias, 24, segundo, C
 28945 Fuenlabrada (Madrid)
 P. D.: Preferiblemente gente de Madrid o zona sur de Madrid.

• Vendo el siguiente material:

Caja de **Ravenloft**, a 3.500 Ptas. (4.750);
Fiesta de Goblins, a 1.500 Ptas.* (2.500);

Compendio de Monstruos Ravenloft, a 1.500 Ptas.* (2.225);

Los Elfos de Siempreunidos, a 1.500 Ptas.* (2.650);

Los Drow de la Suboscuridad, a 1.750 Ptas.* (2.500);

Las Ruinas de Bajomontaña, a 2.500 Ptas. (3.975);

Compendio de Monstruos Dragonlance, a 1.500* (2.500);

Manual del Buen Guerrero, a 1.500 Ptas.* (2.500);

Manual del Buen Ladrón, a 1.500 Ptas.* (2.500);

Guía de Armas y Equipos, 1.500 Ptas.* (2.500);

Ars Mágica, a 2.500 Ptas. (3.950).

Todo está en buen estado. Se hacen rebajas por comprar más de un artículo a la vez. Cambio uno de los artículos con (*) por el **Manual de los Poderes Psiónicos**. También estaría dispuesto a cambiar algún artículo por novelas de **Forgotten Realms** o **Ravenloft**.

Víctor Melo (El Hechicero de la Noche)
 C/ Rector Esperabé, 49-65
 37008 Salamanca
 Tel. (923) 21 34 41

P.D.: Llamar de 14.00 a 14.30 o de 21.00 a 21.30 (días de diario).

• ¡Eh, tolkeniano! Si no sabes cómo ambientar tu partida de **MERP**. Servicio de información Tierra Media (casi todo a menos de 100 Ptas.).

Mapas: **Beleriand**, **Tierras Imperecederas** y **Tierra Media** (en diferentes formatos).

Temáticos de morfología del terreno, clima, vegetación, población y lenguas de la Tierra Media (con texto).

Pósters: **Gandalf** y **Frodo**, J.R.R. Tolkien.

Dosieres (formatos de texto y mapa): de lugares y regiones de la Tierra Media de la primera, segunda, tercera y cuarta edades, de batallas, de lugares de El Hobbit y El Señor de los Anillos, y sus itinerarios de fechas y sucesos.

La información es oficial. Venta por correo. Pide catálogo completo gratuitamente a:

Monsters of Rol
 Jaume Sabaté
 C/. Torroella de Montgrí, 23, tercero, A
 08027 Barcelona

• Me llamo Carlos y estaría interesado en vender o cambiar:

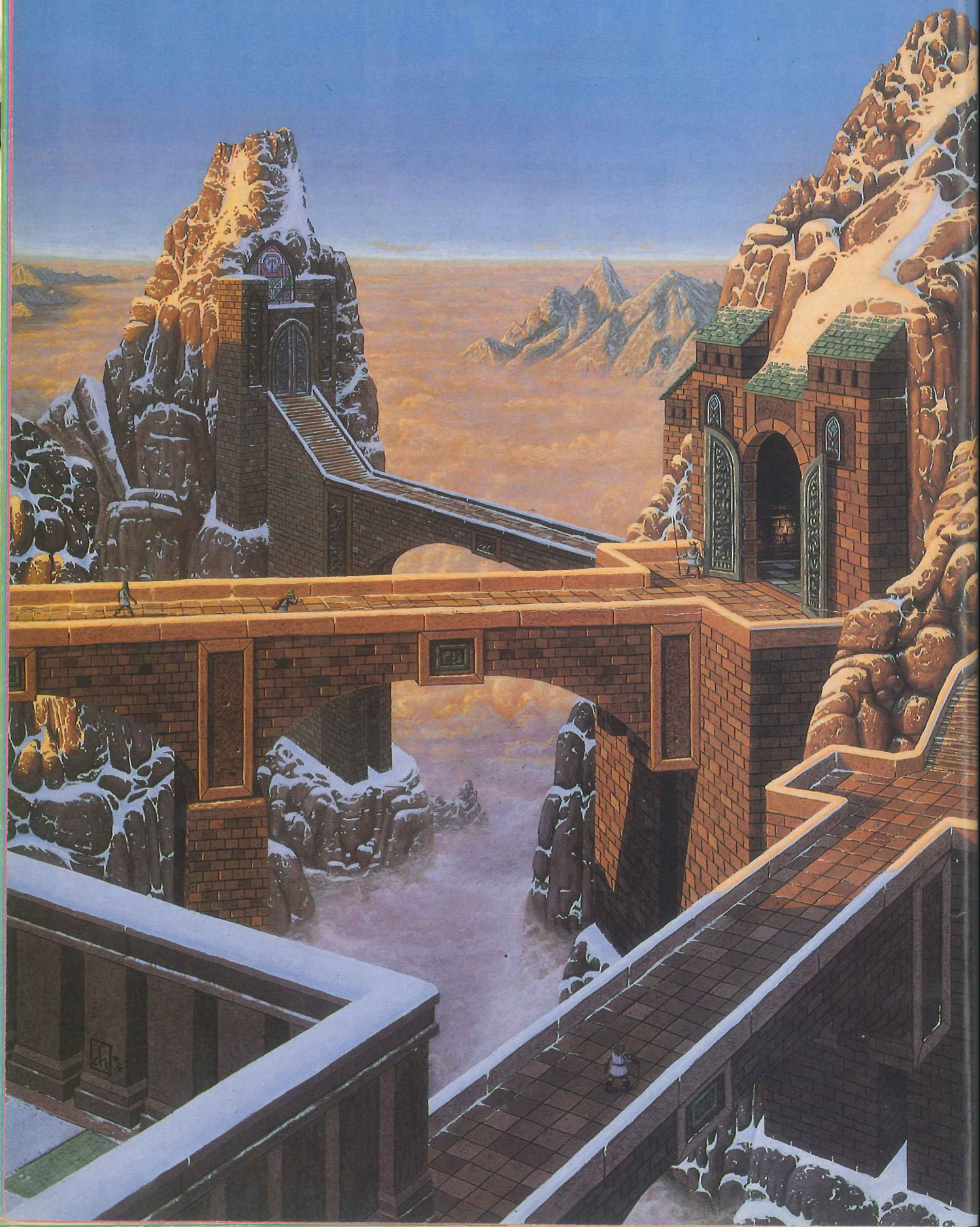
In Nomine Satanis/Magna Veritas (sin usar);

Buck Rogers (sin usar);

Stormbringer (usado).

Me da igual lo que queráis cambiar mientras no sea ni **Rune Quest**, **Rolemaster** o **Merp**. Escribid a:

Carlos Bustamante Albero
 C/. Capitán, 146, primero, B
 28300 Aranjuez (Madrid)



GUIA DEL DISEÑADOR DE CASTILLOS PARA PODER HACER FRENTE A LA MAGIA Y A LO SOBRENATURAL

Fortalece tu ciudadela contra lo inesperado

por Jeffrey Allen Paul
Ilustraciones de David Horne

Los castillos son parte integral del juego de AD&D, de la misma manera que lo son los wyrms que sobrevuelan sus almenas y las mazmorras situadas en las profundidades de sus pétreos torreones. Los castillos son los santasancórum de los poderes que mueven y agitan nuestros mundos imaginarios, y a menudo son el punto focal de toda una campaña. Los jugadores confían que en estas construcciones sus nobles y PJ predilectos estarán a salvo de las fuerzas y terrores que quieren quitarles de enmedio. Pero, ¿cuántos castillos sin dispositivos mágicos son realmente lo suficientemente seguros?

Esto pone de manifiesto uno de los problemas fundamentales de los castillos en el marco del juego de AD&D. Cuando los jugadores introducen castillos en sus campañas, les exigen a sus fortalezas que les protejan de muchas más cosas de las que los castillos de verdad jamás estuvieron equipados para enfrentarse: los arquitectos medievales no pensaban en dragones, guerreros invisibles o bolas de fuego cuando diseñaban sus defensas. Observa el caso de Héctor, el desafortunado DM:

Recién equipado con el botín de su última aventura, el Destacamento de Stirling partió hacia el castillo del malvado Barón Boneleaux. Héctor ha preparado meticulosamente el asalto para que resulte una

aventura muy difícil. El DM frunce el labio superior en una sonrisa maliciosa cuando describe el ataque final de Stirling a la morada del Barón, gris y almenada. Pero, un momento, ¿qué es eso? En un rápido ataque en dos frentes, la mitad del destacamento arremete contra las compuertas de entrada y lanza bolas de fuego hacia dos torres repletas de guardias, modela piedra para convertir una saetera en una entrada de servicio, salta a lo alto del edificio que alberga las compuertas de entrada, y las abren para que sus hombres puedan entrar, mientras que sus compañeros se infiltran gaseosamente en la cámara del tesoro, se apoderan de lo mejor del botín, acaban con alguna débil resistencia, e izan su bandera en lo alto de la torre del homenaje; todo antes de que el malvado barón puede finalizar su desayuno o de que el pobre Héctor pueda cerrar la boca. Imagina qué hubiera podido ocurrir si el destacamento hubiera tenido acceso a un pergamino de nube letal o a un par de grifos.

El caso de Héctor sirve para ilustrar los tres puntos débiles de un castillo en AD&D. En primer lugar, la magia de bajo nivel puede trastocar las defensas de un castillo de tal forma que un arquitecto medieval no hubiera ni imaginado. En segundo lugar, un grupo de personajes sobrenaturalmente heroicos, y que no se in-

muten ante el insignificante armamento de la guarnición de un castillo corriente, no van a detenerse ante murallas estándar, puertas de madera o dardos de ballesta. Finalmente, el más que típico escenario de grupos de infiltración (comandos) de naturaleza aérea (en este caso gaseosa) significa que, a menudo, las torres con la parte superior lisa y al descubierto, y los extensos muros concéntricos constituyen más una desventaja que una defensa.

A pesar de sus defectos, los castillos no van a desaparecer de nuestras campañas y sus mundos, ni deseamos que ocurra. Los castillos son parte esencial de los juegos de rol fantásticos; pueden ser agoreros, románticos y peligrosos al mismo tiempo, y ningún noble digno de su escudo de armas se contentará con menos a la hora de establecerse. Sin embargo, un castillo fantástico no precisa ser defendido por terribles criaturas o mediante la magia para conservar una preeminencia imponente en tus campañas. Tan sólo necesita un poco de ayuda.

Con este objetivo, te ofrecemos algunas sugerencias para «fortalecer» las defensas de un castillo de AD&D contra los ataques fantásticos más comunes. Las siguientes contramedidas se agrupan en tres secciones: medidas contra conjuros mágicos, medidas contra ataques sobre-

naturales, y medidas contra ataques aéreos. Muchas propuestas son sencillas, y demuestran que la sabiduría «doméstica» puede enfrentarse a la magia destructiva.

Medidas contra conjuros mágicos

Si los conjuros que afectan a la tierra y a la piedra fueran la única magia a la que tuviera que enfrentarse el jefe militar de un castillo fantástico, aquél podría tomarse más respiros para tomar un café. La mayoría de hechizos de este tipo suenan a chino para los hechiceros de nivel inferior al noveno, el cual es igualmente inusual; y todos ellos tienen un alcance y una área de influencia limitados. Desafortunadamente para nuestros heroicos jefes militares, incluso el más sencillo de los conjuros y sus consecuencias pueden causar estragos en las defensas de un castillo.

Cueros mojados y planchas de hierro

En los asedios medievales, regularmente se utilizaban cueros de animales para evitar que las estructuras de madera se incendiaran. Sirvan aquí de recordatorio de que las puertas de madera, las cercas, y las máquinas de guerra para lanzar proyectiles no tienen porque ser tan vulnerables como parecen a las vehementes malvestades de los PJ.

Fijate que una piel de vaca mojada puede ser una especie de armadura contra incendios si se la cuelga en una puerta de madera o en una empalizada. Probablemente, un conjuro de manos ardientes, o uno de bola de fuego de bajo nivel, no destruirían un objeto de madera a menos que el cuero que lo cubra falle, primero, el tiro de salvación apropiado contra fuego o fuego mágico. La primera vez que se las atacase, los cueros bien mojados podrían recibir una bonificación de hasta +4.

Los antiguos griegos avanzaron un paso hacia adelante en la protección contra el fuego, ya que cubrían sus torres de asedio y sus máquinas de guerra de madera con planchas de hierro. Así protegidas, estas estructuras son casi insensibles al fuego a menos que de alguna manera se supriman las planchas de hierro.

Cerradores de aspilleras

Estos sencillos mecanismos son especialmente indicados para reducir el peligro que representa el más destructivo de los conjuros destructores de castillos: el de bola de fuego. Una de las tácticas preferidas por un grupo era la de situarse rápidamente al lado de una aspillera, introducir una varita de bolas de fuego y ¡boom!, la mayoría de las veces, una uni-

dad de guardias entera se quedaba frita al instante. Si encajas un simple cerrador (preferiblemente «revestido de plomo», q. v. 1) en tus saeteras, les concedes a los guardias la posibilidad que merecen de defenderse.

De forma similar, un cerrador puede anular la mayoría de los conjuros de ataque restantes, incluyendo el de nube hedionda, golpe de rayo, etcétera.

Fieltro y pieles

Los PJ pueden tener acceso a una poción de forma gaseosa, al conjuro forma espectral, o a un tipo de magia que les permita controlar formas inferiores insustanciales, tales como las sombras, de manera que cumplan sus designios. ¿Cómo puede el jefe militar de una fortaleza defenderse contra el mismísimo aire? Un PJ o una forma inferior vaporosos pueden entrar en una fortaleza sin ser detectados, y mientras permanezcan en su interior tienen total libertad para llevar a cabo cualquier perfidia que se les ocurra.

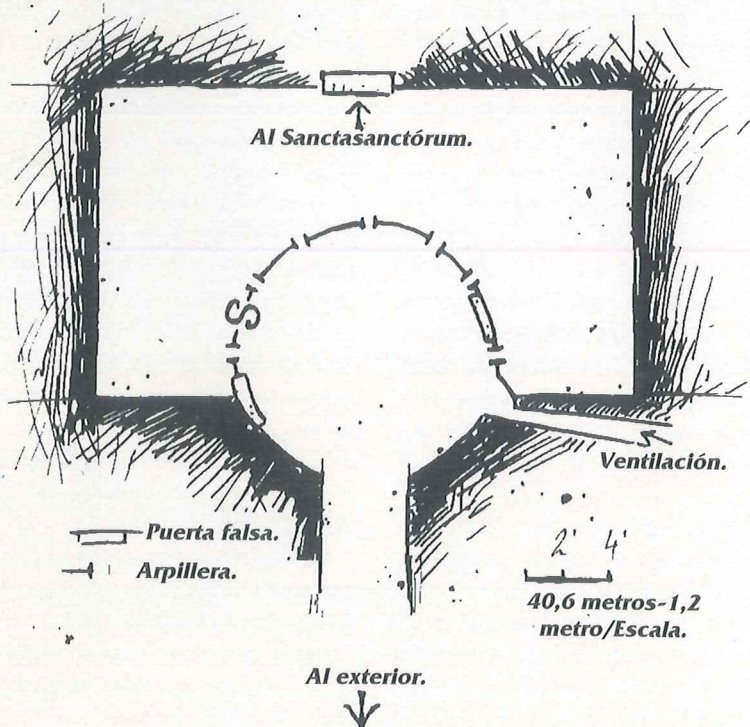
Los terratenientes se vuelven paranoicos tan sólo con pensar en un ataque tan imparable como éste. Se puede cortar el paso a un visitante gaseoso simplemente colocando cristales en algunos portales de la fortaleza, pero esta medida no dará resultado si cualquier portal debe permanecer abierto porque ha de utilizarse como saetera.

Como bien sabía la gente del medioevo, la suma de pieles y de fieltro sencillo crea un precinto virtualmente hermético. Por lo tanto, se puede revestir con pieles poco gruesas el marco de una puerta, incluido el suelo, o un cerrador de aspillera, y con fieltro el borde de una puerta; en perjuicio de todos los posibles intrusos gaseosos que quieran vagar a sus anchas.

Repetición de cámaras

Ni incluso los cerradores de aspillera son infalibles. Las cámaras repetidas son un dispositivo de control de daños que minimizan la destrucción causada por las bolas de fuego, el gas, y cualquier tipo de magia comúnmente utilizada que afecte una área determinada. Con las diversas cámaras, un conjuro que, en el interior de una sección abierta de un muro o de una habitación de un castillo, podría haber dejado fuera de combate a diez hombres, ahora sólo detendría a dos o tres. Las cámaras son, en esencia, secciones de muro

Figura 1: Sala de concentración.



con puertas, las cuales se cierran sólo cuando existe la amenaza de un ataque mágico. Pueden colocarse a lo largo de cualquier pasadizo o habitación del castillo, y son de madera, de madera revestida de hierro o de piedra. A menudo contienen pequeñas portezuelas que permiten a los defensores coordinar sus esfuerzos. Imagina que las diversas cámaras son una especie de compartimientos estancos para castillos.

Guardias caninos

Los perros han sido siempre uno de los residentes de todas las fortalezas desde los tiempos de Gilgamesh, pero muy pocas veces han sido empleados en ellas como verdaderos guardias. Los motivos no son muy difíciles de adivinar: por decir uno, tienen dificultades para ver por encima de las almenas, y además tienen tendencia a ladrar ante intrusos fantasmales. Esta última característica podría haber descartado a los caninos del histórico turno de guardia, pero, a su vez, los hace extremadamente valiosos en AD&D, donde la mayoría de las veces los intrusos son fantasmas.

Aún así, se recomienda que los perros vayan acompañados de guardias humanos que puedan juzgar rápidamente por sí mismos si sus compañeros están ladrándole a una polilla o a una amenaza potencial. Las criaturas invisibles, gaseosas, silenciosas o similares, que pueden pasar desapercibidas para los sentidos de un centinela, podrían ser fácilmente detectadas por su compañero canino, mucho más agudo que ellos.

Observador de la corte

Uno de los desafíos más cargantes (y potencialmente mortales) a los que se enfrentan los defensores de un castillo es la perspectiva de un atacante invisible. Un sólo hechicero que tenga acceso a los conjuros de volar y de invisibilidad mejorada puede acabar rápidamente con la resistencia existente en un castillo. Afortunadamente, hay muchas criaturas en la naturaleza de la fantasía a las que no se puede engañar mediante tales artimañas mágicas. Un hechicero invisible no constituye ninguna amenaza imparable para los duendes, diablillos, pixies, gnomos, etcétera, sino todo lo contrario, un blanco muy claro (no obstante aún poderoso).

A fin de aprovecharse de las habilida-

des naturales de tales criaturas, muchos Señores han creado el oficio de «observador de la corte». Estos observadores generalmente viven una vida de lujos y honores, a veces desempeñan el oficio de bufón de la corte (dependiendo de la raza del observador). Durante una batalla se convierten en colaboradores de primera categoría, ya que revelan el paradero de posibles intrusos (comandos). Provisto de esta información, el jefe militar puede neutralizar de manera efectiva a un enemigo que de otra manera sería imparable.

Pergaminos

Desde el punto de vista del defensor de un castillo, el problema que representa utilizar sacerdotes y magos es que poseen una habilidad natural para lanzar conjuros muy limitada. Una gran batalla puede dejarles muy rápidamente sin la magia más útil. Una forma aceptada, aunque a menudo desestimada, de evitar esto es la de utilizar pergaminos mágicos para lanzar conjuros. Parece lógico, pues, si no bastante razonable, que un Señor prudente incremente su propia provisión de magia «almacenando» pergaminos entre batalla y batalla.

Según las reglas, no hay ningún límite a la cantidad de pergaminos que un Señor puede poseer mientras pueda pagarlos y alguien se los escriba. Sin embargo, un DM ecuánime querrá establecer alguna limitación práctica a la cantidad de pergaminos que un determinado Señor pueda poseer. Es lógico que los Señores más poderosos y antiguos habrán tenido todo el tiempo del mundo (al menos desde la última gran batalla) para hacerse con sus conjuros favoritos. El de disipar magia es infinitamente útil para debilitar a enemigos aumentados, voladores, invisibles,

gaseosos o de otra manera perfeccionados. El nuevo conjuro purgar invisibilidad resulta igualmente de mucha ayuda en algunas situaciones. Los Señores por naturaleza más ofensivos pueden «almacenar» tormentas de hielo, proyectiles mágicos y otras cosas desagradables para que sus hechiceros de la corte puedan utilizarlas.

Argamasa con plomo

Esta innovación, quizá la defensa anti-magia más revolucionaria y útil de las aquí sugeridas, fue inventada hace mil años por los ingeniosos arquitectos paranomios. Es bien sabido que una pequeña cantidad de plomo influye enormemente en la prevención de manipulaciones temporales, puertas dimensionales, y muchos otros intentos de alterar un muro. Por el siguiente método, la argamasa con plomo introduce en el muro de un castillo, de manera efectiva y sin comprometer su resistencia, una cantidad de plomo de un grosor equivalente a 5-13 centímetros:

El corte transversal del muro de un castillo es parecido a un sándwich puesto de canto. Las capas exteriores (el pan) son bloques de adobe, mientras que el interior contiene una «grava» compuesta de piedras irregulares y argamasa. Es dentro de esta argamasa de «grava» donde los albañiles especializados en argamasa con plomo vierten su material, que es una mezcla especial de mortero y plomo.

Evidentemente, el grupo de artesanos privilegiados que conocen la composición de la argamasa con plomo guardará celosamente su fórmula secreta, y «emplomar» un castillo seguramente cuesta una cantidad desorbitada de dinero. Algunos quizás intenten asegurar sus fortalezas mediante la colocación de láminas

Figura 2: Perfil de una torre con cúpula superior.



de plomo dentro de sus muros, pero esta medida puede resultar poco práctica y ser propensa al sabotaje. (Los ladrillos con plomo serían una mejor alternativa; ver más adelante.)

Una vez que la argamasa con plomo ya está instalada en un castillo o en una de sus secciones, no cuesta nada de mantener y ofrece una impermeabilización infalible contra todo tipo de magia desagradable. Ahí radica su interés y la razón fundamental de la etiqueta de gravoso precio que se le ha impuesto. Nota: todo esto puede ser muy potente si así lo desea el DM; por ejemplo, incluso un elemental de la tierra que ha atravesado la muralla de un castillo por las bravas podría situarse, una vez en su interior, entre una sección que quede en pie y su invocador, cancelando así el control y haciendo que se vuelva en su contra.

Ladrillos con plomo

Los ladrillos con plomo están formados por una mezcla secreta de plomo y arcilla. No sirven de mucho en las murallas exteriores o en las paredes maestras de un castillo, ya que éstas deben soportar un gran peso o aguantar lo peor de un ataque llevado a cabo con máquinas de guerra, pero van a la perfección si se desea construir un muro interior insensible a la manipulación temporal, la teleportación u otras alteraciones mágicas. Los Señores que no pueden permitirse el lujo de la argamasa con plomo desearán ciertamente salvaguardar sus aposentos personales con ladrillos con plomo.

Saeteras y portales con plomo

En nuestro ejemplo introductorio, el Destacamento de Stirling utilizó el conjuro de tercer nivel para sacerdotes moldear piedra para moldear, a partir de una aspillera, un túnel a través de la gruesa muralla. La piedra poco densa alrededor de una aspillera hace que ésta sea un emplazamiento natural donde intentar una alteración mágica, de la misma manera que el pequeño tamaño de los portales de un castillo hace que sean objetivo natural de conjuros de reducir y de combar madera. Si el DM así lo dispone, se pueden entorpecer los efectos en un castillo de todas estas estrategias mágicas comunes mediante la colocación de una fina capa de plomo alrededor de puertas y cerradores, y mediante el revestimiento de

las aspilleras.

Tiro al mago

Todos hemos oído que la mejor defensa es un buen ataque. La idea que hay detrás del tiro al mago es la de hacer que las ballestas y las catapultas se conviertan en máquinas de guerra de lanzamiento de proyectiles de fragmentación. En lugar de la piedra o el dardo estándar, los defensores cargan una envoltorio de metralla (un proyectil que consiste en unas pequeñas piedras o balas envueltas en cuero). Los proyectiles se dispersan en pleno vuelo, haciendo que un cono de 4,5 metros de diámetro, cada 15 metros y hasta una distancia máxima efectiva de 60 metros, se sature de pequeños proyectiles que individualmente no causan muchos daños, pero que perjudican en gran medida a las criaturas que, dentro de esa zona, vuelan o intentan lanzar conjuros. La distancia que cubren estos proyectiles podría anular las penalizaciones por disparar a blancos volantes, y quizás incluso podría dar una bonificación de hasta +4 al disparar con máquinas de guerra a blancos estacionarios. Además de arruinar los conjuros y la capacidad de volar, el tiro al mago es especialmente indicado contra criaturas invisibles cuya localización general es a menudo conocida, pero a las que cuesta de dar disparándoles directamente. Debido a que el tiro al de mago satura de proyectiles una zona, la penalización estándar de -4 para golpear a criaturas invisibles se reduce de acuerdo con el alcance y el tamaño del cono, aunque el GACO, en cambio, se calcula igual que si se tratara de un tiro normal de ballesta.

La penalización para golpear a criaturas invisibles y el daño a aplicar recomendados son: 0-15 metros, -3, 3-12 pg; 16-30 metros, -2, 2-5 pg; 31-45 metros, -1, 1-2 pg; 45-60 metros, ninguna penalización, 1 pg.

Nota: según mi leal y entender saber, esta idea podría no ser científicamente realizable, pero tiene mucho sentido, y además es una arma efectiva. Como de costumbre, todo se deja a la discreción del DM. Esta propuesta también es efectiva contra ataques aéreos y sobrenaturales, tal y como se describe más adelante.

Portales de disipar magia

La creación de portales dispersadores de magia —quizá de tanta utilidad como la

famosa argamasa con plomo— representa nada menos que una revolución en el campo de la fortificación. Combinando los conjuros de disipar magia y de permanencia se puede afectar a un portal de una envergadura no superior a los 7 metros cuadrados. Cualquier magia activa que pase a través del portal está sujeta a los efectos del conjuro disipar magia, el cual opera al nivel del hechicero que lanzó los conjuros originales.

Hasta un máximo de tres «capas» de esta medida defensiva pueden aplicarse a un mismo portal, cosa que hace que se produzcan múltiples comprobaciones. Evidentemente, esta medida puede afectar a los objetos del Señor y de los cortosanos, y causar problemas al transporte de pociones (según el Manual del Jugador, las pociones son consideradas magia de quinto nivel), pero estos inconvenientes son de poca importancia cuando se los compara con las ventajas potenciales. Se puede dejar un portal desprovisto de magia (cuál es, tan sólo lo sabe el Señor del castillo) para permitir que su magia no sufra perjuicio.

Se puede frustrar cualquier intento de infiltrarse de forma invisible, reducida, polimorfa, gaseosa o similar en las zonas protegidas. Una combinación similar de los conjuros protección del mal y permanencia crea portales a través de los cuales no puede pasar ninguna criatura invocada.

Los Señores más arcanos y poderosos viven en torres protegidas con portales antimagia que, en teoría, evitarían de forma infalible la entrada de influencias mágicas o de invocación.

Medidas contra las habilidades sobrenaturales

Una de las amenazas comunes, pero a menudo no reconocida, para un castillo de AD&D es el «factor Juggernaut».

Muchos seres pueden acabar con una docena o más de soldados normales sin sufrir un rasguño. Los diseñadores medievales de castillos podían disponer de ballesteros apostados detrás de las saeteras para alejar a los atacantes de las murallas, y podían aprovechar los muros para conducir y exponer a los intrusos enemigos al ataque letal simultáneo de varios defensores a la vez; pero los guerreros heroicos y los monstruos poderosos se ríen de los dardos de ballesta y no consi-

deran que los guardias usuales de los castillos merezcan su atención. ¿Cómo puede esperar el gobernador de un castillo poder mantener fuera de las murallas, que es donde les corresponde estar, a un grupo de criaturas o de personajes poderosos empeñados activamente en arruinarle la tarde? ¿Qué puede hacer un Señor cuando diversas criaturas con muchos Dados de Golpe deciden asaltar su fortaleza?

En un enfrentamiento directo sus hombres son casi insignificantes, pero en algún punto tiene que detener a los invasores. Veamos el problema de salvaguardar el castillo contra seres sobrenaturales (incluyendo ladrones quasimágicos).

Ballestas multiflecha

Aunque no era muy usual que se apostaran máquinas de guerra lanzadoras de proyectiles en la parte superior de los torreones medievales, los griegos y los romanos diseñaron azoteas y ventanajes que pudieran acomodar de manera efectiva ballestas, catapultas y otras máquinas de asedio. Las ballestas multiflecha son un componente básico ideal de cualquier arsenal antipersonal.

Los guardias ordinarios de los castillos son poco más que carne de catapultas cuando se enfrentan a aventureros bien equipados y de alto nivel. Sin embargo, cualquier soldado puede hacer su trabajo si dispone de las herramientas adecuadas. Las ballestas multiflecha lanzan todas sus enormes flechas (normalmente, tres) en una trayectoria paralela. Si el DM es taimado, las ballestas multiflecha podrían conceder a los guardias de bajo nivel la potencia de fuego necesaria para contrarrestar un asalto poderoso pero desprotegido.

Imagina la sorpresa desagradable que se lleva un guerrero cuando se le obliga a retroceder derrotado por el ímpetu de dos flechas de ballesta muy pesadas (2d6).

Debería hacerse una tirada de ataque individual para cada dardo, ya que no volarán exactamente igual ni necesariamente tendrán por qué dar en el mismo blanco, pero, a fin de simular la fuerza de la arma, se les podría dar una bonificación a la fuerza a cada proyectil equivalente al canto rodado de un gigante de las colinas (+4, +7).

Figura 3: Planta principal de la parte superior de una torre dividida en cuadrantes.

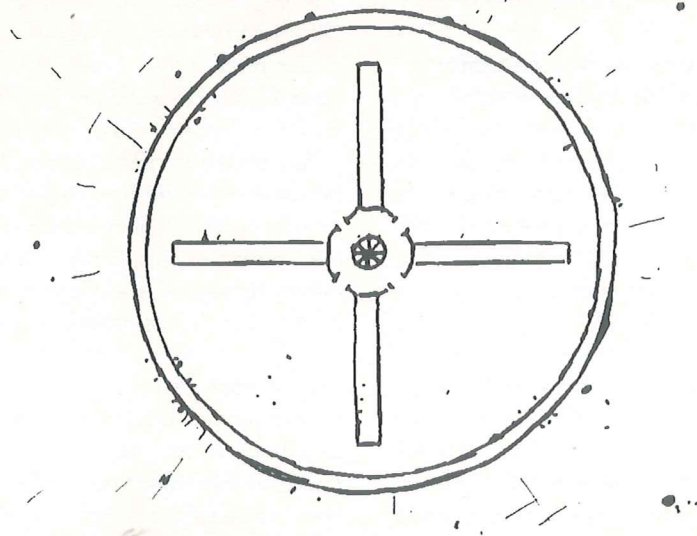
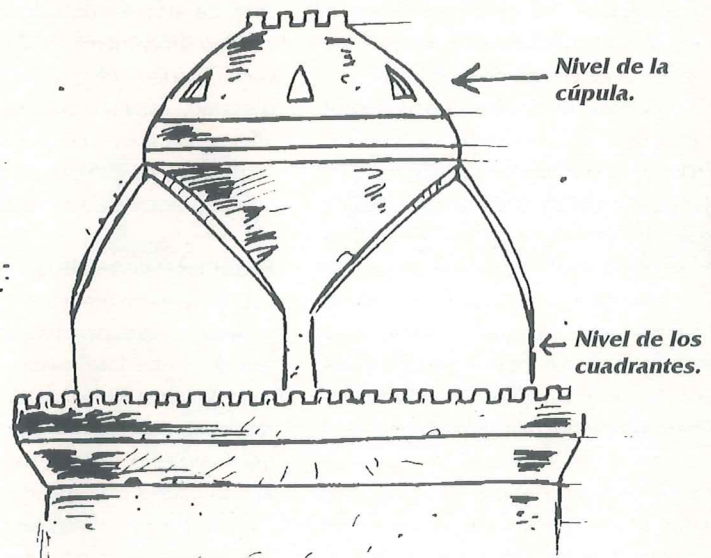


Figura 4: Perfil de una torre dividida en cuadrantes con cúpula.



Almenas cubiertas de cristales

En algunas murallas se incrustaban piedras puntiagudas en la parte superior de las almenas como ornamentación. Los defensores que deban enfrentarse con las habilidades de escalada mágicas y semimágicas de los magos y ladrones de AD&D podrían desear utilizar una alternativa más desagradable: colocar fragmentos de cristales rotos o de cerámica en la mampostería que recubre los laterales de las almenas. Esta alternativa medieval al alambre de espinos puede inutilizar los garfios y, en definitiva,

seguramente complicará mucho la vida a los magos escaladores araña y a los ladrones trepadores cuando intenten subir por uno de estos parapetos (pueden perder la concentración y caerse).

Los Señores pueden emplear púas de hierro y fragmentos de metal con la misma intención. En función de lo escabroso de la protección de cristal o de hierro, un ladrón que intente trepar por almenas incrustadas debería efectuar una comprobación de escalar paredes con un malus de —30 por ciento a —50 por ciento, o sufrir 1-4 pg de daño y caerse. Los escala-

dores araña deben efectuar un tiro de salvación contra parálisis, o sufrir 2-5 (2-7 si son púas de hierro) puntos de daño, por cada metro de superficie trepada.

Puertas de hierro descendentes

Cuando un enemigo poderoso se introduce en tu castillo, aislalo y pide refuerzos. Cuando un ejército de defensa es superado en nivel y en poder mágico, las puertas de hierro descendentes proporcionan un tiempo vital para reagruparse, y pueden obstaculizar enormemente el avance de los intrusos. Estos pesados dispositivos consisten en una lámina de hierro, o de madera recubierta de hierro, encajada al estilo rastrillo en el techo de un pasadizo o de una habitación. Normalmente, las hojas de la puerta se mantienen en su sitio gracias a unos barrotes. Cuando es preciso, se mueve una palanca y caen hacia abajo, cortando el acceso a las zonas de la fortaleza tomadas por los invasores. Si al caer encajan en una ranura poco profunda (30 centímetros) en el suelo, son virtualmente imposibles de mover durante el caos de un ataque.

Las puertas de hierro descendentes pueden colocarse en cualquier sitio del castillo, pero son de más utilidad en el interior del último piso de una torre, donde pueden ayudar en la defensa de un ataque aéreo (q. v.). En lugar de la trampilla usual, se construye una escalera adosada de piedra para acceder al tejado, y la puerta del piso inferior que permite el acceso a la escalera constituye un emplazamiento adecuado para una puerta descendente. Si en el tejado las cosas se ponen demasiado serias, los soldados pueden evitar que los enemigos entren en su torre con tan sólo mover una palanca. (No olvides «revestir de plomo» tus puertas.)

Bloques de sellado

Son característicos de fortalezas enanas poderosas (como las compuertas de Pax Tharkas en Krynn), y son, en esencia, versiones gigantes en piedra de las puertas de hierro descendentes mencionadas anteriormente. Las piedras de sellado sirven para evitar que los enemigos atraviesen un pasadizo determinado convirtiéndolo en un muro infranqueable, así que sólo se utilizan como último recurso. El espacio que se necesita para colocar una piedra de sellado es considerable. Para bloquear

un pasadizo de 1,5 metros de ancho y 2 metros de alto, se necesita que una piedra de al menos 1,5 x 2 x 1 de espesor esté suspendida en un nicho del techo del pasadizo mediante cadenas de un grosor monstruoso. Además, aún debe quedar espacio encima del nicho para albergar los mecanismos de suspensión.

Para conseguir que los bloques sean a prueba de cualquier conjuro estándar que permita eludir la piedra, ésta misma a menudo está revestida de sólidos casquetes de piedra, seguido de una capa de plomo o de argamasa con plomo (q. v.).

La mayoría de los bloques de sellado descienden del techo tal como se describe anteriormente, pero un arquitecto sumamente ingenioso puede crear un bloque de sellado que se deslice lateralmente atravesando un pasadizo.

El problema evidente de estos dispositivos es su indestructibilidad. Son dispositivos de un solo uso, ya que sus mecanismos de suspensión quedan inutilizados cuando súbitamente se libera la tensión y caen. Cuando el fragor de la batalla se ha disipado, quien ocupa el castillo tiene ante sí una gran tarea por hacer si alguna vez quiere contemplar la vista desde lo alto de la torre del homenaje.

Pasadizos con Glifos

El conjuro de tercer nivel para sacerdotes/cuarto nivel para magos glifo de protección es de incalculable valor para los jefes militares de un castillo. Los Señores reconocen el valor de este conjuro, y generalmente lo utilizan para proteger las interioridades más recónditas de sus fortalezas; pero en cualquier fortaleza abundan los lugares donde es práctico colocar un glifo.

Se pueden crear una serie de puertas (de tres a seis sería una cantidad razonable), cada una de las cuales puede estar protegida con un glifo, que conduzcan a una habitación o a un pasadizo determinados. (Esto es sobre todo muy práctico en lugares muy poco frecuentados, tales como los pasadizos que conducen al tesoro principal o los pasadizos secretos de huida, y donde haya una gran superficie de vestíbulo disponible para la colocación de las puertas.) Incluso el aventurero más temerario se desanima ante la cuarta o quinta puerta que le explota en la cara. Según el Manual del Jugador, los Señores

que utilicen ocasionalmente los pasadizos pueden disponer las protecciones de manera que ignoren a las criaturas de su propio alineamiento o de su propia especie.

Los pasadizos con glifos son una buena manera de salvaguardar los túneles de huida bajo un castillo.

Sala de concentración

La sala de concentración permite que los guardias de bajo nivel y que se vean superados en número aseguren una posición desde la cual resistir a los invasores. En esta sala, todas las ventajas son para el defensor.

Es una sala circular o poligonal situada al final de una entrada fortificada. La sala está plagada de saeteras. Desde la perspectiva del enemigo, parece una sala de una de las torres circulares del castillo, con la salvedad de que las saeteras miran hacia el interior, hacia los posibles intrusos. Las otras dos características esenciales de esta sala son una o dos puertas falsas en los muros y una puerta secreta. En tiempos de paz, la puerta secreta se deja abierta para permitir el libre acceso.

Detrás de las saeteras se encuentra una sala de guardia que contiene una guarnición de expeditivos ballesteros y lanceros, los cuales disparan y traspasan sin perdón y a bocajarro a los intrusos. Los Señores más precavidos tienen a mano un surtido de fuego griego y de aceite para inundar de llamas la sala. A fin de frustrar los ataques mágicos, los mejores diseños incorporan cerradores de aspillería, fieltro y pieles, y cámaras repetidas (q. v.). Evidentemente, pueden y deberían añadirse aquí el número de fosos, rastrillos, agujeros mortales y otros dispositivos desagradables que se quiera, ya que éste es el último lugar donde una guarnición querrá oponer resistencia.

La estaca del hechicero

Aunque la mayoría de los pueblos civilizados desaprueban los venenos, en un rincón o en una habitación cerrada con llave de las cámaras de algún castillo se esconde un barril alto y estrecho con una estaca que sobresale de la parte superior (se parece más a una mantequera demacrada). Los soldados de la torre pueden sacar la estaca del barril sólo si se enfrentan a «cosas espeluznantes».

Una estaca del hechicero es una jabali-

na cuya punta se guarda en una pequeño recipiente que contiene veneno de acción rápida. La punta de la lanza hace de tapa hermética del recipiente, cosa que permite que el líquido mortal conserve su potencia durante un tiempo.

Medidas contra ataques aéreos

Una triste consecuencia de la construcción de fortalezas sin protección contra ataques aéreos es que los castillos, tal como los conocemos, tienen anillos concéntricos de torres, diseminadas, con los tejados horizontales. Estas torres son inútiles como fortalezas antiaéreas. Si la gente del medioevo hubiera tenido que enfrentarse alguna vez a la posibilidad de un ataque desde el aire, sin duda hubieran tomado precauciones similares a las que sugerimos más adelante.

Diseño de torre central

Muchos castillos medievales consistían en una desordenada y descuidada serie de terraplenes, murallas y torres exteriores, diseminados por cientos de hectáreas de terreno, que estaban incomunicados físicamente de cualquier edificio

central. En algunos castillos no había de por sí ningún edificio central, función que desempeñaba un anillo de torres unidas por altas murallas.

Ambos diseños son muy vulnerables a un ataque desde el aire. En el primer caso, el gobernador de un castillo debe diseminar a sus hombres por las murallas exteriores y las torres, donde pueden ser derrotados; seguidamente, estas zonas proporcionan a las tropas enemigas una cobertura y unos escondrijos perfectos. Ningún jefe militar de ningún castillo puede defender una área tan extensa durante un ataque aéreo, y menos aún a medida que las murallas y las torres sucumben una a una bajo el tropel de enemigos.

En un diseño de anillo de torres, los defensores no tienen prácticamente ningún sitio a donde ir cuando, por ejemplo, una bandada de arpías decide hacer una visita aérea. Con poca protección que ofrecer, y sin ningún refugio central hacia el que replegarse, cada torre es abandonada a su destino y debe defenderse por sí sola. (Un plan de acción que no ayuda a reforzar la moral, precisamente.)

El jefe militar de un castillo que se enfrenta a unos invasores aéreos está en mucha mejor posición si puede reunir a sus hombres en un punto central, desde el cual pueden luchar como un ejército fuerte y unificado, y donde tienen un techo sobre sus cabezas y un muro en el que apoyarse si las cosas se ponen difíciles. El jefe militar también querrá abarcar con la vista la mayor parte de su fortaleza sin tener que preocuparse de lo que ocurre en alguna de las torres situadas a casi 200 metros de distancia.

Un diseño robusto de torre central presenta unas cuantas abultadas torres de apoyo unidas por pasadizos en el interior de los muros (todos cuidadosamente protegidos y equipados con puertas descendentes o piedras de sellado, [q. q. v.]), y murallas exteriores construidas de manera que pueden ser abandonadas en caso de ataque aéreo. Los castillos clásicos escoceses constituyen un buen ejemplo de este tipo de castillos. Cuando se es atacado desde todos los flancos, la presencia de un fuerte bastión central que permita defender firmemente la posición a menudo puede cambiar la suerte de una batalla.

¡ÚNETE A LA FIEBRE!

MAGIC

El Encuentro™

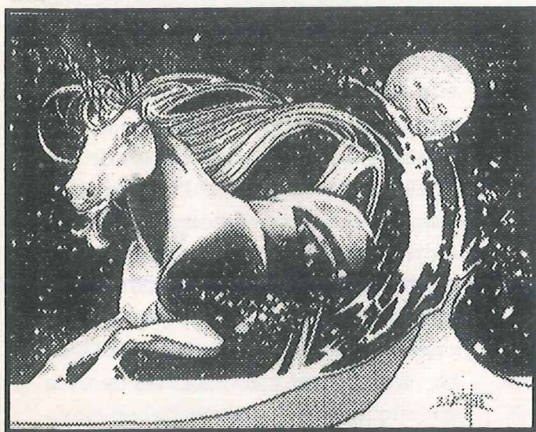
Todo en Cartas
Mazos básicos y ampliaciones
Partidas y cambios en la tienda
Venta por Correo

HOBBIES

GUINEA

Avda. Basagoiti, 64. 48990 - ALGORTA - Vizcaya
Nuevo Teléfono / Fax (94) 460 16 43

Ilus © 1994 Quinton Hoover



Ilus © 1994 Melissa Benson



Puertas reforzadas en la parte superior de las torres

Sólo los invasores más estúpidos entran por la puerta principal, especialmente si está abierta. Mientras que los arquitectos medievales disfrutaban del lujo de dejar al descubierto los accesos a la parte superior de las torres, los arquitectos del campo de la fantasía tienen que enfrentarse al hecho de que las puertas que permiten el acceso a la parte superior de las torres son casi tan vulnerables como las puertas de entrada. Una solución económica sería la de reforzar las trampillas forjándolas en hierro y asegurándolas con barrotes. Precisamente, esta medida podría conceder a los guardias el tiempo necesario para pedir refuerzos y para prepararse para un ataque aéreo.

Ballestas elevadas

Las ballestas multiflecha o de tiro al mago (q. q. v.) se convierten en unas excelentes armas antiaéreas cuando se las provee de un soporte elevador giratorio, especialmente cuando disponen de alguna cobertura. (Ver las mejoras en la parte superior de las torres, más adelante.)

Mejoras en la parte superior de las torres

Estas contramedidas pueden resultar un poco radicales para unos cuantos puristas de los castillos, pero es esencial introducir algún tipo de mejoras en la parte superior de las torres si el jefe militar de un castillo quiere tomarse seriamente el tema de las defensas antiaéreas. Durante un ataque aéreo, las tropas situadas en la parte superior lisa y al descubierto de una torre (blancos maravillosos para las armas de aliento y las bolas de fuego), podrían encontrarse perfectamente en medio de un campo. Las tropas que consiguen huir descendiendo al interior de la torre no tienen más elección que acurrucarse, sin capacidad ofensiva efectiva, y no son más que prisioneros encerrados en su propio castillo.

La parte superior de las torres es el lugar apropiado para que la guarnición de un castillo mantenga a raya a los atacantes aéreos. Una nueva estructura situada en la parte superior de una torre debe proporcionar amplia cobertura a los soldados contra los ataques provenientes de cualquier dirección, permitirles res-

ponder al ataque de manera efectiva, y ser arquitectónicamente sólida al mismo tiempo que de un gusto estético coherente con el diseño global del castillo.

En torres más pequeñas, donde no resulta práctica la colocación de más de una ballesta, se puede recomendar la colocación de una cúpula de piedra en la parte superior. Estos remates son vagamente evocadores de la arquitectura de los fuertes costeros de Enrique VIII del siglo XVI, y presenta un número de pequeñas (0,6 x 0,9 metros) ventanas arqueadas. Las ventanas están dispuestas en dos hileras que ocupan toda la superficie; la primera hilera proporciona una vista de las tierras circundantes, y la segunda hilera se abre justo por encima de la cabeza para proporcionar una vista del cielo. Las ventanas son lo suficientemente grandes y repartidas para permitir que los arqueros apunten y disparen a un blanco volante, y lo suficientemente pequeñas y escasas para proporcionar un grado considerable de cobertura. Los romanos disparaban ballestas a objetivos de tierra de manera eficaz desde aberturas similares. (Disparar a objetivos aéreos a través de tales aberturas podría, a discreción del DM, incurrir en una penalización al golpe de -2, pero cabe recordar que el tiro al mago [q. v.] puede anular esta desventaja).

No es necesario que la cúpula superior tenga mucho espesor, porque el ángulo que forma servirá de deflector de proyectiles lanzados desde el aire o desde tierra. Evidentemente, las ventanas deberían tener fuertes cerradores (preferiblemente recubiertos de plomo [q. v.]) para protegerse de los ataques mágicos y de los enemigos que buscan una vía de entrada. Los diseños no incluyen en el exterior del nivel principal almenas en las cuales posarse. La parte superior de la cúpula puede ser almenada a fin de situar una pequeña torre de vigía encima de la sala. Si alguien se infiltra en la cúpula, se puede encajar una puerta de hierro descendente (q. v.) en las escaleras que conducen al interior de la torre.

Las torres más grandes y las azoteas de las ciudadelas presentan un poco más de problema a la hora de cumplir con todo lo anterior y al mismo tiempo servir de plataforma para ballestas multiflecha (q. v.) y/o catapultas de torsión. Aquí se requiere mucho más espacio abierto del

que proporciona una torre con cúpula superior. Este problema puede resolverse construyendo una pared en forma de cruz que divida la antigua parte superior lisa de la torre en cuatro áreas iguales, y cubriendo cada cuadrante con un techo sobrearqueado. Cada cuadrante formará una zona esférica similar a la de una cueva, muy parecido a un anfiteatro moderno, y con suficiente espacio y amplitud de arco para permitir que una catapulta dispare. El tejado está construido de forma que proporcione cobertura directa por encima de la cabeza, pero con mucho espacio para permitir que una ballesta pueda disparar con una elevación de hasta 50 grados. La zona central donde confluyen los cuatro cuadrantes encierra una pequeña sala circular y unas escaleras que conducen al interior de la torre (o que ascienden hacia el conjunto de una torre con cúpula superior situada encima.) No es necesario que los muros del cuadrante se extiendan hasta las almenas, de manera que sea posible circundar sin trabas el exterior de la torre. En cada pared del cuadrante se pueden crear pequeñas ventanas para favorecer la comunicación entre los cuadrantes durante la batalla, o bien se pueden instalar puertas recubiertas de hierro en todas las paredes del cuadrante para facilitar la movilidad de las ballestas.

Este diseño permite a los defensores apostados en la parte superior de una torre el lujo de protegerse por arriba y por tres lados a la vez, y al mismo tiempo permite la libertad de disparar en un amplio arco sus máquinas de guerra de lanzamiento de proyectiles. La división en cuadrantes de la parte superior de una torre sí que dificulta la visibilidad en el nivel principal, pero asegura que durante un ataque siempre sólo un cuarto de la parte superior de una torre sea vulnerable. Las criaturas con capacidad de volar que ataquen un cuadrante deben exponer a otro cuadrante su flanco y su parte trasera mientras maniobran para resituarse.

Una cúpula superior adicional encima del techo del cuadrante obliga a los atacantes a enfrentarse con ataques de proyectiles provenientes de más de un nivel. Este diseño proporciona la cobertura, la potencia de fuego, y la concentración de fuerzas que permite que la torre de un castillo sea defendible. ■

EL SUEÑO ETERNO

Las tumbas de los enanos de los Reinos

por Steven Schend

Ilustraciones de William O'Connor y Terry Dykstra

Registrado en el Año del Pájaro de Sangre

Yo, Johanna Kherrispehril de Aguas Profundas, he emprendido el estudio de los enanos del Norte y su pasado. Soy maga gracias a mis habilidades, e historiadora de profesión, y he ocupado gran parte de mi vida en el estudio y descubrimiento de ciudades, minas y tumbas enanas perdidas, y de habitáculos subterráneos largo tiempo olvidados para los habitantes de la superficie de la Frontera Salvaje. Gracias a la cortés generosidad y al patrocinio del Báculo Oscuro, he estudiado los paisajes y las historias documentadas de las Tierras del Norte con la finalidad de extraer la historia enterrada de los enanos. Durante mis investigaciones desarrollé diversas teorías que han posibilitado posteriores descubrimientos y exploraciones de antiguas estructuras funerarias enanas. Durante la última década he descubierto dos tumbas de valor y he incluido detalles de lo que ahí encontré. Con la ayuda de Mystra, la voluntad de Oghma, y el consentimiento de Dumathoin, espero proseguir con mi trabajo durante décadas a fin de devolver a los enanos fragmentos de su historia.

Arquitectura de las tumbas enanas

Debe recordarse que la mayor parte de la información aquí recogida está basada en investigaciones de carácter histórico, estudios de artefactos y lugares, y entrevistas efectuadas a diversos enanos del Norte con mucha memoria. En mi empeño por descubrir la historia de los enanos del Norte

he comprobado que pocos enanos (y aún menos sus lugares destacados) entregan sus secretos fácilmente.

Origen y desarrollo

Los orígenes de la construcción de tumbas enanas se pierden en la noche de los tiempos, pero los enanos modernos comparten la idea de que ellos tenían motivaciones sencillas para tales prácticas, tal y como hacen los humanos y otras razas. Los muertos eran enterrados bajo tierra, preferiblemente a bastante profundidad por debajo de una masa rocosa, para proteger los restos de la acción de rapiñadores y carroñeros.

Igual que sucede con casi todo lo que construyen los enanos, las tumbas eran sencillas, pero se fueron haciendo cada vez más y más impresionantes. De simples fosas comunes pasaron gradualmente a ser sepulturas individuales, para luego convertirse en mausoleos de uso individual o de clanes enteros. Mientras las civilizaciones enanas surgían y desaparecían a través de los milenios, su destreza natural con la piedra progresó, creándose zonas más seguras donde vivir e incluso zonas más seguras donde morar después de la muerte.

Todas las tumbas enanas de siglos pretéritos comparten los siguientes detalles comunes indiferentemente del estatus del allí enterrado. Algunas de las siguientes características aparecen en una tumba individual si el fallecido había sido un héroe o un artesano de notoriedad, pero sólo son frecuentes en las tumbas de un clan o de una gran dinastía familiar.

- A la primera entrada a la tumba propiamente dicha le siguen al menos tres salas: una antecámara (con una marca —obvia sólo para los enanos— indicadora de que uno se halla en un lugar de descanso enano), una cámara del clan (con diversas decoraciones resaltando el nombre del clan, sus hazañas y sus motivaciones principales), y una cámara dedicada a Dumathoin (no su templo oficial, sino el lugar de culto de un lego).

La cámara funeraria propiamente dicha —la que contiene el cuerpo— siempre se encuentra al menos a 15 metros por debajo del primer portal de la tumba.

- Existen una serie de salas o bien en el interior y directamente unidas a la tumba, o bien a unos 90 metros de la entrada. Estas salas pueden ser las salas mortuorias, los aposentos del séquito de sacerdotes (pertenecientes a la tumba de un clan con afán permanente de servicios religiosos para los entierros del clan), o muy posiblemente ambas.

- Cuando los cadáveres enanos son enterrados, siempre les acompaña al menos un objeto relacionado con su vida anterior. Por ejemplo, los mineros pueden ser enterrados junto con sus picos, los guerreros junto con sus armas y armaduras, y los sacerdotes junto con sus símbolos sagrados.

Sería lógico encontrar diferencias de estructura y variaciones en los detalles de una era a otra, pero las tumbas enanas más importantes no han cambiado de estructura durante más de 1400 años. Igualmente, las diferencias de clan no han cambiado la dis-



posición o la estructura de las tumbas, tal como podría esperarse, debido a un factor unificador: Los sacerdotes de Dumathoin supervisan la construcción, el entierro y la protección de todas y cada una de las tumbas enanas.

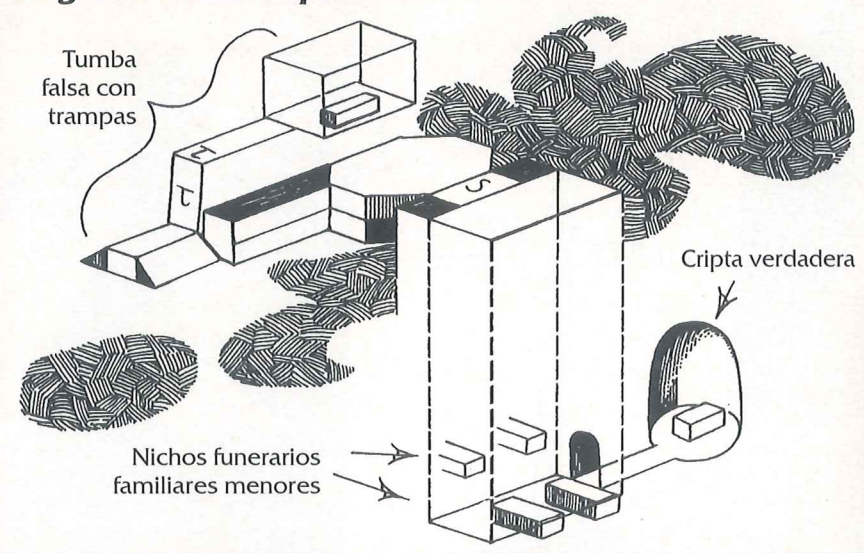
El sacerdocio de Dumathoin

Dumathoin es el dios protector de los enanos escuderos del Norte. Como Guardián de Secretos Bajo la Montaña, extraoficialmente es su protector en la muerte. Aunque podría haber sido diferente en los primeros días de la civilización enana, los sacerdotes de Dumathoin han sido los funerarios y protectores de tumbas principales desde los últimos días de Ammarindar, el reino enano perdido que fue contemporáneo de la antigua Netheril. De hecho, hacen justicia al sobrenombre de «Guardián de Secretos» de su dios, ya que es increíblemente difícil encontrar las tumbas, y no digamos sondear sus misterios.

De entre las diversas prácticas funerarias de los sacerdotes de Dumathoin sólo deben observarse tres preceptos establecidos. Debe lavarse el cuerpo, y en la barba del difunto deben entrelazarse tres o más símbolos funerarios de piedra: la marca personal del difunto, la marca del clan y la marca de Dumathoin. Entonces se viste al cuerpo con la propia armadura del difunto o con un traje de armadura funerario ligero; no importa qué profesión se ha ejercido en vida, nadie entra en la otra vida sin armadura y sin estar preparado. Finalmente, el sacerdote que preside la ceremonia fúnebre ha de inventarse una canción en honor de la vida y milagros del enano fallecido; la canción se esculpe en la tapa del ataúd o del sarcófago (o en el caso de una gran tumba perteneciente a un clan, con numerosos nichos de enanos caídos, se esculpe detrás del sello de un mausoleo, es decir, detrás de la placa o identificador que cubre el nicho donde el difunto está enterrado).

La canción nunca se canta en voz alta en honor del siempre silencioso Dumathoin. Se cree que si alguien encuentra la canción fúnebre y la dice o la canta en voz alta recibirá una mal-

Diagrama de una cripta



dición debido a la ofensa en que incurrir. (Algunos sugieren la posibilidad de que el cuerpo podría reanimarse y castigar él mismo al infractor.)

Las prácticas funerarias pueden cambiar ligeramente para adaptarse a ciertos clanes, pero sí que se producen una serie de cambios en las prácticas funerarias si el enano que ha muerto era merecedor de un rango especial. Por lo general, simplemente hay más ceremonias y se presta más atención a la construcción de la tumba. A continuación se citan algunas variaciones específicas que pueden producirse en el entierro de un enano importante:

- El entierro de un sacerdote es un proceso más largo y complicado que incorpora aspectos del culto a Dumathoin y del dios al que el sacerdote servía. Por lo tanto, los sacerdotes tienden a ser enterrados dentro de tumbas bien protegidas, y sus sarcófagos están rodeados de (si es que no cubiertos de) símbolos y ofrendas donados por los amigos y los fieles del sacerdote. Los sacerdotes de Clangeddin o de Moradin a menudo son enterrados con los restos del adversario más importante al que derrotaron, lo cual asegura una otra vida, magnífica, de lucha contra los enemigos de los enanos. Al contrario que en muchas otras tumbas enanas, en el entierro de un sacerdote se utilizan profusamente conjuros de sacerdote para proteger los restos y las ofren-

das (y —atentos a la indirecta— para evitar que los dioses dispongan de sus servidores después de que su hora ya haya pasado).

- Los aliados, de cualquier raza, de un clan pueden ser enterrados en el interior de una tumba enana, pero sólo si cayeron en batalla defendiendo al clan aliado, la tumba, o un lugar consagrado a Dumathoin.

- Mientras que los demás son enterrados con un ceremonial y unos atavíos estándares, los hechiceros siempre van envueltos en túnicas tejidas en hilo de plata y siempre están encerrados en sólidos sarcófagos de plata (o en una fuente funeraria revestida de plata); esto es debido a una superstición nacida de un antiguo mito enano, según el cual Dumathoin pagó a Mytra su peso en plata para obtener su fiel protección contra la magia que perturba el sueño de los muertos. Aunque sabemos que esta leyenda es básicamente falsa, la costumbre aún perdura.

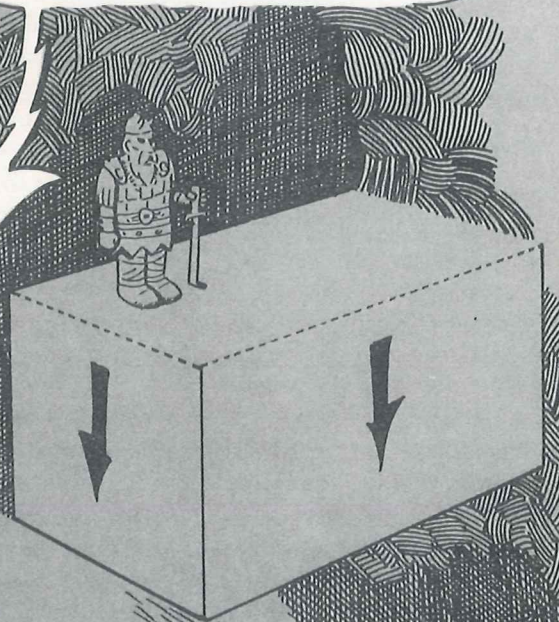
- Los proscritos de un clan (asumiendo que puedan incluso encontrar un sacerdote de Dumathoin dispuesto a officiar su entierro) son enterrados sin ninguna marca de clan en sus barbas, y los identificadores que cubren sus ataúdes o lugares de entierro a menudo muestran un símbolo roto o deformado de su antiguo clan.

La entrada al lugar en que yace un príncipe



SEPARACION DE
PUERTAS SECRETAS

UNA PUERTA SECRETA DE
HUNDIMIENTO COMUN HACE
QUE LA EMPUÑADURA DE LA
ESPADA SE SALGA DE LA
MANO EN LA QUE REPOSA Y
TIRE HACIA ARRIBA.



LA ESPADA ESTA UNIDA
AL SUELO, NO EL
CENTINELA ENANO

2/10/85

En mis investigaciones ha resultado esencial conocer a los artesanos enanos que hay detrás de las magistrales construcciones que he estudiado. Un amigo me proporcionó una descripción escrita de la entrada final a una cierta tumba; supuestamente la encontró entre las inscripciones de la tumba de Raglar Stonecutter, un enano arquitecto y constructor de tumbas que murió en los tiempos de mayor esplendor de Delzoun. Mientras que mi amigo mantiene en secreto la localización de la tumba y la identidad de su ocupante, jura que todas las trampas mecánicas son muy ingeniosas y que deberían servir para evitar que los aventureros temerarios intenten robarles sus pertenencias a los enanos muertos. «Después de todo», me recordaba, «quedan bien pocos que puedan afirmar haber saqueado las tumbas enanas. En cuanto al porqué eso es así, gente alta, ya es hora de que se os haga memoria.»

«A pesar de los siglos de polvo que deberían haberse acumulado sobre ellos, los muros resplandecen con el oro, las gemas y los brillantes mosaicos que relucen bajo la luz de las antorchas ¡El bajorrelieve del muro de la antecámara parece tan vivo y real que jurarías que en el vestíbulo había una horda de trolls! Tres enanos resisten heroicamente encima de una pila de cuerpos de trolls, luchando sin respiro contra una fuerza superior. El príncipe, otro de los guerreros enanos y un portaestandarte parecen interponerse directamente en mitad del paso, aunque están esculpidos en el muro de enfrente cuando penetras en el vestíbulo.

Aunque el guardián de la tumba evitó las trampas y los resortes de apertura sirviéndose de alguna magia especial para así llegar a la puerta secreta, explicó las trampas y su funcionamiento. Hay cinco resortes de apertura mecánicos diferentes en el interior del mural de 9 metros de alto que da acceso a la puerta secreta de la cripta. Al igual que la puerta, los resortes son casi imposibles de detectar para los no enanos.

«La combinación correcta para abrir la puerta secreta consiste en activar los

cinco resortes simultáneamente; a continuación, se deben soltar los resortes en este orden: cuatro, cinco, tres, uno y dos. Una vez hecho esto, el muro se abre para revelar la sala de entrada que penetra en la cripta. Si cualquier resorte de apertura es activado sin seguir la secuencia antes mencionada (por ejemplo, activar los resortes de uno en uno para que se active), la trampa conectada al resorte en particular se dispara.»

«El primer resorte de apertura es la espada corta del compañero de armas del príncipe. Se mueve ligeramente hacia la izquierda juntamente con la empuñadura. La trampa conectada con este resorte hace que se abra el techo, a 12 metros de altura. Seguidamente, cientos de espadas cortas caen desde más arriba del techo al interior de la sala, todas señalando hacia abajo. (1)»

«El segundo resorte de apertura es la corona del príncipe. Para activarlo, debe girarse la gema en forma de lágrima situada en la parte delantera de manera que apunte hacia abajo, encima de su ceja. Si la trampa se utiliza equivocadamente, el suelo sale disparado hacia arriba para aplastar contra el techo a todas las personas en el interior de la sala. (2)»

«El troll que libra combate contra el portaestandarte esconde el tercer resorte de apertura: sus mandíbulas y su boca móviles. La trampa cierra de golpe la puerta de la sala, y un surtidor vierte grasa por todo el suelo y paredes. El suelo se inclina, comunicándose con una empinada rampa situada bajo el muro del este. La rampa se desliza a lo largo de 180 metros y acaba en el fondo de un pozo de 3 x 3 metros. Una vez que las víctimas tocan el fondo del pozo, éste se hunde ligeramente y la rampa resbaladiza gira hacia arriba para volver a colocarse en posición inicial; la grasa evita que nadie pueda sujetarse de su extremo. (3) La parte superior del pozo se pierde en la oscuridad, muy por encima de cualquier fuente de luz que lleven las víctimas. En mitad del suelo hay una masa de cuerda podrida sobre la que yacen dos esqueletos hechos pedazos. (4)»

«El cuarto resorte de apertura es el

anillo del príncipe: El símbolo de Dumatoin, una gema en el interior de una montaña, está al revés. Para desbloquear la cerradura, el emblema del anillo debe girarse de manera que el pico de la montaña apunte a los nudillos del rey. Si se activa la trampa, la persona que está tocando el anillo es empapada en ácido. (5)»

«El quinto resorte de apertura es la bolsa de monedas en el cinturón del portaestandarte; mover el cordón de un lado al otro (activando la trampa) hace que se produzca un fuerte chasquido y que la puerta de entrada a la sala se cierre de golpe, trabándose. En el techo aparecen agujeros de 5 centímetros de ancho, y al cabo de poco tiempo se puede oír un ruido de monedas. Una lluvia de monedas de cobre y de plata, y de polvo de oro, empieza a caer a través del techo encima de los intrusos, invadiendo la nariz y la boca de todos los seres inhaladores de aire. (6)»

(1) De hecho, 1d20 espadas caen sobre cada personaje en el interior de la sala, y todas ellas caen a una velocidad y en un número tales que cada una tiene un GACO de 7. Si alguien sobrevive a este violento ataque, debe moverse con un MV no superior a 1, o si no sufrirá 1d4 pg de daño al caminar sobre o contra hojas afiladas.

(2) Esta trampa de suelo aplastante hace 4d8 pg de daño a todos los que estén en la sala, y después vuelve a bajar al nivel normal.

(3) Los efectos son iguales a los del conjuro de grasa sobre todas las superficies, anulando cualquier posibilidad de asirse en ningún sitio.

(4) Se sugiere a los DM que hagan que el pozo tenga una profundidad de 1.500-3.000 metros; este pozo de mina fue abandonado por los enanos hace más de 1.500 años, pero quién sabe con qué estará comunicado en estas fechas.

(5) Los efectos de este ácido son idénticos a los del lodo verde; el PJ se disolverá en dos rounds si falla el tiro de salvación.

(6) No importa lo que hagan los ocupantes de la sala, el diluvio de monedas y de polvo dura hasta que la sala se llena por completo. Todos los que

estén en la habitación son aplastados bajo el peso de millones de monedas o asfixiados por el polvo de oro.

Tumbas estándar

Una tumba enana acostumbra a ajustarse a las pautas siguientes, ya sea una tumba solitaria, en plena naturaleza, perteneciente a un héroe caído o a una familia de mineros que aún extraen las riquezas bajo Mirabar.

Las tumbas y mausoleos enanos nunca están situados o marcados sobre el suelo; tales prácticas son sólo para los elfos y los humanos, y un enano enterrado a menos de 3 metros de profundidad por debajo de la superficie supuestamente sufre un estado de pesar en su otra vida, e incluso podría resucitar como muerto viviente.

Una de las razones principales de por qué las tumbas enanas son difíciles de localizar se encuentra en un simple método de camuflaje natural: una vez que el cuerpo es enterrado y que la tumba es completada y sellada, el sacerdote que atendió el funeral y al menos dos miembros de la familia del difunto (o dos amigos) cubren la entrada de piedra con tierra y piedras más pequeñas, tomando la precaución de armonizar la obra de tierra con el terreno circundante. Se permite que los líquenes y algunas pequeñas plantas crezcan sobre la entrada, haciendo que la tumba nuevamente forme parte del terreno.

La planta básica de una tumba estándar fluye en dos direcciones: desde la entrada directamente hacia atrás, y abajo hacia la tumba. Evidentemente, se producen muchas alteraciones porque se tiene en cuenta la topografía y la geología locales, pero los que entran en una tumba siempre se encontrarán con que penetran cada vez más en el interior de la roca.

Tal como se describe anteriormente, la primera sala es siempre una antecámara; sus muros casi nunca están decorados, y la sala contiene una o más estatuas de un enano (de la deidad protectora del enano enterrado en su interior, o del mismo fallecido) situadas en el centro o en las esquinas.

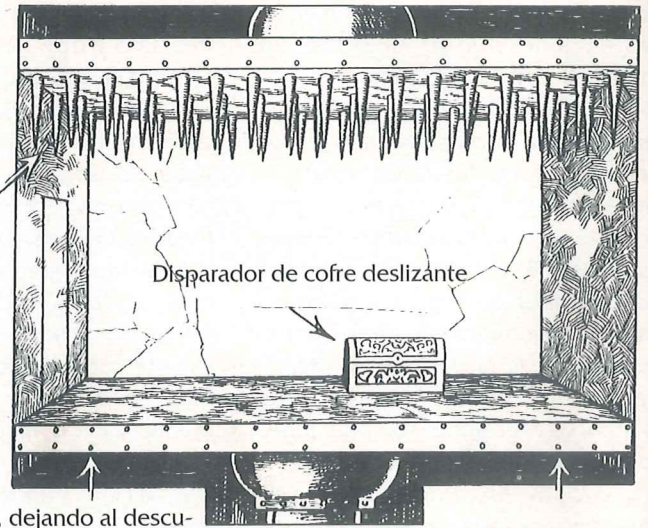
Más allá de la antecámara está la cámara del clan, a menudo la sala más

Trampa de suelo ascendente

Lanzas montadas sobre el techo

Disparador de cofre deslizante

El suelo y el techo ascienden cuando se dispara, dejando al descubierto lanzas



cargada de decoraciones de la tumba. Sus muros están decorados con muchos grabados, bajorrelieves, mosaicos, estatuas y otros adornos. Como mínimo, los muros contienen pinturas o dibujos de motivos del clan y de acciones heroicas del fallecido.

La cámara situada más allá de la sala del clan está siempre dedicada a Dumathoin. Con una estatua de Dumathoin y un altar para las ofrendas, los no iniciados y los no enanos pensarán que se trata de un templo, pero los templos de Dumathoin se encuentran siempre en cavernas naturales; esta sala simplemente es para las ofrendas al fallecido en honor de Dumathoin. La cámara de Dumathoin a menudo

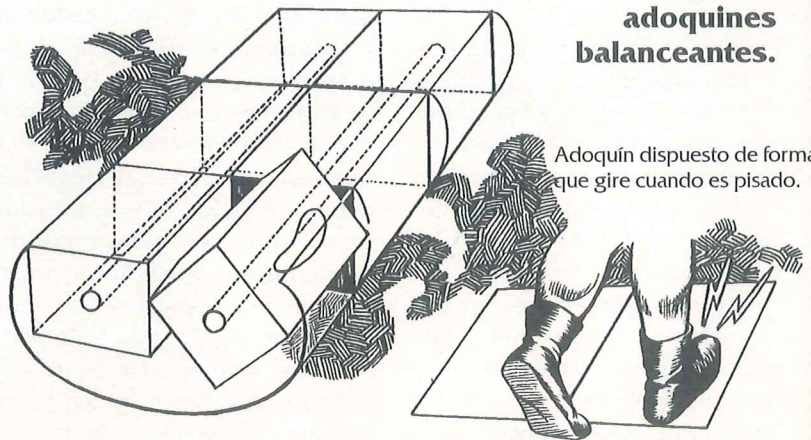
se denomina la Cámara del Protector. Normalmente contiene un número de trampas y de complejas puertas de entrada y de salida para disuadir a los ladrones de criptas.

Más allá de esa cámara hay una entrada que se adentra aún más en la tierra. Las tumbas más antiguas o las que no disfrutaron de mucho espacio se comunican con un pozo, el cual tiene una escalerilla tallada en la roca o una escalera de caracol que conducen hacia abajo, mientras que las demás tienen un conjunto de escaleras estándar que descienden hacia el nivel de la cripta.

Las tumbas elaboradas contienen una sala mortuoria y una o cuantas salas ceremoniales adicionales para honrar

Trampa de adoquines balanceantes.

Adoquín dispuesto de forma que gire cuando es pisado.



al clan o al enano allí enterrado; si éste es el caso, se encuentran a un nivel todavía por encima de la cripta propiamente dicha del principal inquilino.

La cripta funeraria final a menudo no está decorada y está vacía a excepción del ataúd o del sarcófago del fallecido, aunque hay excepciones. Si un enano era particularmente rico, podría tener algún tesoro en el interior de su cripta funeraria; las criptas de los artesanos a menudo contienen sus obras más sublimes o sus obras finales —algunos artistas, incluso, ponen especial cuidado en encargar sus criptas funerarias con antelación y en poder grabar o pintar ellos mismos un *memorium* final en los muros de la cripta. Un enano notable —el fabricante de espadas Dargoth «Steelbeard» del clan Trueforger— creó dos hachas mágicas de tal poder que se creía que podían tumbar gigantes de un solo golpe; hizo construir su cripta en la Columna del Mundo, y puso trampas por todas partes para disuadir a los intrusos. Las palabras finales de Dargoth han provocado la muerte de enanos y humanos por igual: «Sólo el espíritu fuerte y astuto que pueda encontrar y abrirse paso en mi tumba conseguirá las poderosas hachas de Foesdeath. Las pruebas que esconde mi tumba mostrarán su valía para empuñarlas.»

Las puertas de una tumba enana tan sólo se distinguen de los muros circundantes porque aquéllas presentan una marcada ausencia de grabados rúnicos, mosaicos u otras decoraciones. Sus cerraduras y mecanismos se encuentran bajo la base de una estatua situada en la sala contigua, o bien escondida debajo de un panel secreto en el suelo. Con frecuencia, las cerraduras escondidas consisten en un conjunto de tres manijas, las cuales deben girarse en una serie de movimientos para desbloquear y abrir las puertas. Otros activadores de puertas incluyen un conjunto de cinco botones —ojos de cerradura en los que sólo encajan símbolos sagrados específicos que sirven de llaves, o incluso cavidades que deben llenarse de ofrendas de oro o de piedras preciosas para que su peso pueda abrir la

puerta.

Los identificadores mismos de una tumba tan sólo son simples placas colocadas cerca del lugar de entierro o runas grabadas en el sarcófago. Los identificadores identifican al fallecido por su nombre, y facilitan una lista de parientes famosos del fallecido, el nombre del clan y el lugar de la muerte. Los enanos no usan fechas en sus lápidas, y se supone que cualquier enano debería conocer una batalla o saber el lugar donde otro enano murió. Por ejemplo, una sacerdotisa-curandera de Sharindlar (la diosa enana de la vida y la danza) podría ser identificada de la siguiente manera: «Gaena Aurilstone, *daul*(?) de Immar Drakeslayer, sangre del Señor de las minas Mith One-Thumb, honorable servidora y curandera de Sharindlar, clan Ironstar. Su vida y danza terminó en la batalla de Fireskies, purificando con su fallecimiento los reinos de tres *tanar'ri*.»

Las puertas secretas de las tumbas enanas a menudo esconden la definitiva cámara funeraria o —si el fallecido era particularmente rico o un sacerdote de Abbathor, el dios de la avaricia— algunas cámaras del tesoro individuales. Mientras que algunas funcionan de manera similar a las puertas secretas estándar, el hecho es que están fabricadas astutamente y que son más difíciles de encontrar para los no enanos. Además, la más estándar en todas las tumbas, excepto en las más pequeñas, consiste en un conjunto de puertas secretas de dos direcciones sobre un pivote. La entrada secreta «fácil de encontrar» (conocida por los enanos como «Puerta de la Muerte») conduce tan sólo a una cámara o vestíbulo repleto de trampas; el resorte de apertura secreto, más «difícil de encontrar» (abre la «Entrada Verdadera»), que hace que la puerta gire en sentido contrario, conduce a un vestíbulo contiguo o a la cripta misma.

Casi cualquier puerta, superficie o recipiente del interior de la tumba de un enano podría contener una trampa. Los enanos son únicos en su paranoia y en sus miedos acerca de perturbar el descanso de los muertos, y prefieren preparar sus trampas para

que acaben completamente y sin piedad con los intrusos de sus tumbas. Si las trampas no están destinadas a la ejecución inmediata, simplemente atrapan al saqueador dentro de la tumba y le dejan morir de inanición. El secreto de la tumba está a salvo de todas formas.

Tumbas de la realeza

Las tumbas de la realeza enana y de los héroes enanos son, evidentemente, mucho más elaboradas y opulentas que una tumba estándar. Mientras que la disposición y el propósito de las salas son los mismos, la escala a que están construidas es mucho mayor. Como mínimo, las salas son tres veces más grandes que cualquier enano (salas no más pequeñas de 3,5 metros), y en cuanto a las decoraciones ceremoniales, no se repara en gastos. Las estatuas son de oro o de mithril, y muchas superficies están adornadas de los metales más refinados y de piedras preciosas. Aparte de estas diferencias cosméticas, las tumbas reales o distinguidas a menudo comparten los siguientes detalles:

- Las antorchas descansan en candelabros de pared mágicos que les permiten arder indefinidamente cuando un enano se encuentra dentro de la sala que ellas alumbran. Estas características son propias de tumbas del Reino Caído o de tumbas construidas con la ayuda de aliados elfos, ya que los encantamientos principales son de naturaleza élfica. Unas cuantas tumbas enanas están iluminadas de forma similar, pero las antorchas están esculpidas en la piedra y están unidas a surtidores de gas naturales.
- A menudo se usan rastrillos en los portales si una tumba distinguida posee un gran número de cámaras o de salas suplementarias. Las cerraduras y los mecanismos de apertura de los rastrillos son idénticos a los de las puertas del interior de la tumba.
- En la cámara inmediatamente anterior a la cripta funeraria propiamente dicha hay una o dos puertas secretas adicionales de dos direcciones (las puertas de «Puerta de la Muerte» y «Entrada Verdadera») que conducen a criptas funerarias idénticas a la cripta funeraria propiamente dicha. Estas

tumbas falsas están vacías de restos enanos y de tesoro, pero todas y cada una de las salas detrás de la puerta secreta contiene una trampa mortal.

• A menudo, el último acceso a la cripta de tumbas distinguidas se encuentra por debajo de lo que se ha apreciado como último nivel. Más allá de la puerta secreta «Entrada Verdadera» de entrada a la cripta hay una antecámara con un resorte escondido; activando este resorte el suelo se deja caer hasta la cripta propiamente dicha. La techumbre caerá hasta colocarse por encima del suelo hundido, bloqueando el acceso directo desde arriba. Pueden haber trampas durante todo el trayecto descendente del pasadizo ídem para disuadir a los saqueadores.

El suelo se detendrá cuando llegue al mismo nivel que la puerta encajada en la piedra que conduce al interior de la cripta. Una lámpara encantada con alguna variación de un conjuro de *luz continua* a menudo cuelga por encima del sarcófago en una pequeña cámara funeraria abovedada. Si esta cripta final es la del jefe de un clan, su familia inmediata está enterrada en una subcámara cercana, con múltiples sarcófagos menores sobre estrados o colocados en los huecos de los nichos funerarios situados en el muro de esta sala.

• Una puerta secreta del interior del complejo de tumbas conduce a una caverna natural bajo los aposentos de los sacerdotes que atienden el funeral; todas las tumbas distinguidas mantienen un personal permanente de sacerdotes guardianes, y esta caverna es el templo oficial de Dumat-hoin que utilizan los sacerdotes.

Trampas estándar de las tumbas enanas

He encontrado un número de trampas repetidas que los constructores de tumbas de Delzoun y sus contemporáneos han utilizado en diversas de ellas. Todas estas trampas son mortales y bastante sanguinarias, aunque todo aquel que protege su legado tiende a ser así.

trampas traducidas a «jerga de juego» para los DM, que deberían introducir las según les convenga en cualquier tumba enana, específicamente colocadas cerca o alrededor del lugar de entierro final de una sola figura. Si en la tumba hay afluencia de sacerdotes (ya sea como tumba de clan usada activamente o como tumba defendida por muertos vivos), éstos deben tener formas de inutilizar mecánica o mágicamente las trampas para poder entrar. Todas las trampas de tumbas enanas están escondidas en zonas imprevistas, cosa que reduce la posibilidad de detectarlas en un 30 por ciento.

Trampa de pasadizo: Adoquines balanceantes

El suelo del vestíbulo está hecho de adoquines cuadrados, más pequeños, de 1,2 metros. Los adoquines del suelo están dispuestos de manera que pivoten y giren cuando se les pone un peso encima, aplastando un pie o una pierna entre los adoquines o entre un adomín y el muro. Una vez que el adomín se ha movido, no puede cambiar de dirección para permitir que la persona libere su pie. Se recomienda a los DM que alteren la pauta de donde cabe pisar para evitar aplastarse los pies. Esta trampa abarca todo el vestíbulo que conduce a o rodea la cripta final.

La víctima debe hacer un tiro de salvación contra parálisis (con una penalización de —2) para liberar su pie antes de que quede atrapado. Si lo supera, la piedra simplemente hace un giro; si se falla el tiro de salvación, la víctima sufre 1d12 puntos de daño y queda atrapado en esa posición con un pie o una pierna aplastados.

Trampa de antecámara/sala: Suelo ascendente

El techo cuadrado de 6 metros de lado y a 6 metros de altura de esta sala está acribillado de cientos de agujeros de 5 centímetros de diámetro. Un gran cofre de piedra descansa contra el muro del otro extremo de la sala. Parece cerrado con llave y difícil de mover, pero en el suelo hay marcas de arañazos que parecen indicar que debería abrirse

empujándolo hacia el rincón adecuado. Mover el cofre dispara la trampa y libera los muelles situados debajo del suelo. El techo sube rápidamente juntamente con el suelo, y unas lanzas ensangrentadas y con púas se proyectan a través de los agujeros.

Las lanzas traspasan a sus víctimas a un GACO de 5 y producen 1d6 pg de daño por impacto; un personaje de tamaño medio sólo puede ser traspasado por un máximo de 10 lanzas, y un personaje pequeño tan sólo por seis. Después de una hora, los mecanismos vuelven a su posición, retirando las lanzas y causando 2 pg de daño adicionales por impacto de lanza debido a las púas retráctiles.

Trampa de puerta: Puerta machacadora

Una vez que entra en esta sala, un saqueador de tumbas puede comprobar fácilmente que esta puerta secreta conduce *de manera ostensible* al interior de la cripta. En realidad, esta «puerta secreta» convierte el muro en una losa sin sujeción, el cual, una vez encontrado y «abierto», se precipita sobre todos los intrusos que están en la sala aplastándolos y causándoles 4d10 pg de daño por aplastamiento. Cualquiera que, sencillamente, se quede fuera de la habitación está a salvo, y ahora ve esta sala de entrada y la «cripta» como una sala combinada.

Trampa de cripta: Tesoros esmeralda

Un sarcófago de piedra yace sobre un estrado de piedra elevado. La parte superior del sarcófago está tallado como un rey enano de cuerpo presente. Hay una tapa fácilmente reconocible que puede ser deslizada sobre la base. Una vez que la tapa se ha movido unos pocos centímetros, un bloque de piedra cae para impedir el acceso a la única salida de la sala. Los lados del sarcófago se desprenden, y un lodo verde fluye sobre las piernas de los perpetradores. Debido a su corto alcance y a su tamaño, los lodos fluyen sobre sus víctimas manipulando la tapa con un GACO de 9. ■

HISTORIA DE LA VARA DE SIETE PARTES

por Skip Williams
Ilustraciones de Terry Dykstra

La legendaria Vara de Siete Partes es uno de los artefactos más famosos y a la vez menos comprendidos de todos los de AD&D. También posee una de las historias más extensas y pintorescas.

Las primeras apariciones de la vara

A mediados de los años 70 los juegos de rol fantásticos eran una novedad; los voluminosos y densos libros repletos de objetos y artefactos mágicos nuevos aún no habían aparecido en escena. ¡Demonios, si incluso los módulos oficiales no habían aparecido aún! Los DM dependían sólo de ellos mismos a la hora de poblar sus mundos con extraños y maravillosos objetos mágicos; era un tiempo en el que los DM tenían que ser realmente ingeniosos.

No sé quién fue el primero en inventarse una aventura en la que apareciese un objeto segmentado cuyas piezas, individualmente, pudieran conducir a las demás al que lo poseyera, pero uno de mis primeros dungeons consistía en un bastón dividido en cuatro partes que estaba escondido en el interior de una laberíntica maraña de pasadizos serpenteantes, trampas mortales y teleportadores. Los jugadores de mi campaña nunca pudieron obtener más de tres segmentos del bastón. En cualquier caso, compartí la idea con el grupo de jugadores de Lake Geneva, y la vara propiamente dicha surgió poco después. Por lo que sé, yo inventé el concepto básico.

En aquel entonces, unas cuantas notas garabateadas a lápiz en una ficha eran toda la información sobre el bastón original. Ahora ofrezco una versión más completa escrita especialmente

para los lectores de DRAGON® Magazine:

La Vara de Cynnus

Todo el que desea gobernar, desde un monarca bondadoso hasta el peor de los déspotas, codicia este objeto único que fue hábilmente confeccionado hace siglos por un mago misterioso. La vara consta de cuatro pequeñas varas de marfil que se ensamblan para formar una verga de 1,80 metros de largo. Los segmentos individuales miden alrededor de 45 centímetros de largo, y son del grosor de un pulgar. Cada segmento está rematado en cada extremo por un reborde de platino de unos 5 centímetros de ancho. Todos los rebordes llevan inscritos símbolos grabados mágicos.

Los segmentos radían una potente magia de encantamiento/hechizo y de alteración. Cualquier personaje que coja un segmento y pronuncie la voz de mando correcta puede controlar a otras criaturas, tal como si se tratara del hechizo de primer nivel para sacerdotes Ordenar. Cada vez que se utilice este poder se gasta una carga; los segmentos tienen 1d20+50 cargas cuando se los encuentra, pero de hecho pueden contener 100 cargas. Puede recargarse.

Una segunda voz de mando hace que el segmento muestre la dirección donde se encuentra su colega más cercano. Si se le permite girar libremente (en equilibrio sobre el dedo o en la pal-

ma de la mano del portador, o encima de una superficie lisa), el segmento señala firmemente hacia su colega más próximo, y seguirá haciéndolo así durante todo un turno. El símbolo grabado del extremo que señala hacia el próximo segmento brilla; si el portador mueve el segmento de manera que el símbolo grabado ya no señala hacia el próximo segmento, aquél deja de brillar. Cada uso de este poder gasta dos cargas. Si el portador sujeta el segmento de manera que no pueda girar libremente, o lo utiliza para producir un efecto de control, el segmento deja de señalar, aunque se puede disponer que señale de nuevo.

Si el que lo posee tiene dos o más segmentos, una tercera palabra de comandamiento le permite ensamblarlos. Unir dos segmentos no gasta cargas, pero el objeto combinado tan sólo posee un número de cargas igual a las del segmento individual con menos cargas. Cada vez que se añade un segmento, la vara adquiere nuevos poderes:

Dos segmentos: seducción, como un cetro de seducción. Cada uso gasta una carga.

Tres segmentos: sugestión, igual que el hechizo de tercer nivel para magos.

Cuatro segmentos: el portador tiene 18 de carisma (sin efecto si el personaje ya tiene 18 de carisma o más) y puede utilizar la vara para crear un efecto de hechizo de masas, igual que el hechizo de octavo nivel para magos. El portador también puede controlar animales

como si de una poción de control animal se tratase (afecta a todo tipo de animales). Los poderes de hechizar masas y de controlar animales gastan dos cargas cuando se usan. La bonificación en carisma no gasta cargas y funciona continuamente siempre que el portador sujete la vara.

Todos los poderes son acumulativos; un personaje que poseyera todos los cuatro segmentos ensamblados podría hechizar masas, seducir y controlar animales, y tendría 18 de carisma. Los efectos producidos por un solo segmento operan como si estuvieran creados por un personaje de sexto nivel. Cuando el que lo posee añade más segmentos, el nivel aumenta sumando todos los poderes de la vara; dos segmentos operan a octavo nivel, tres segmentos a décimo nivel, y cuatro segmentos a duodécimo nivel. La vara puede recargarse independientemente de la fase de ensamblaje en la que se encuentre.

Valor PE: —

Valor mo: 15.000 por segmento

Hechos adicionales

La vara apareció por primera vez en un producto TSR en el suplemento Eldritch Wizardry (La magia de Eldritch) del juego original de D&D. Eldritch Wizardry, de tapas blandas y de tamaño folleto, fue publicado en 1976; en cierto sentido marcó un hito para TSR. El opúsculo introducía en el juego artefactos, moradores de los planos inferiores, y poderes psiónicos. Además, presentaba una portada en color de una mujer desnuda echada encima de un altar. También marcó la primera vez que se pusieron objeciones a la venta directa (por catálogo, al por menor) de un producto TSR.

Una carta decía: «Envíenme 12 ejemplares de todos sus productos D&D — Excepto el del desnudo en la portada.»

La vara no sólo se dividía en más partes que la Vara de Cynnius, sino que también éstas tenían que ensamblarse en el orden correcto si no se quería que todas ellas se teleportaran lejos del lugar. Asimismo, cuando conseguía ensamblarse, había un 5 por ciento de posibilidades de que la vara se desmembrase y de que las piezas se teleportaran fuera del alcance de los

personajes. Sin embargo, si un personaje tenía en su poder cualquiera de las piezas, ésta podía conducirlo a las demás. Al igual que todos los artefactos de Eldritch Wizardry, la vara no tenía asignado ningún poder específico. En su lugar, el DM tenía a su disposición una serie de tablas que había al final del libro. De esta forma, un jugador no podría saber qué hacía la vara si se compraba el libro.

Cuando la Guía del Dungeon Master original apareció en 1979, se había creado una historia para la vara. Fue entonces cuando se reveló, por primera vez, que la vara es un artefacto de la Ley creado por los Duques del Viento de Aaqa para ayudarles en una guerra contra el Caos, y que en ella la vara fue hecha pedazos. El libro contenía también instrucciones más detalladas para la reconstrucción de la vara, incluyendo la distancia exacta a la cual se teleportaban las piezas si se ensamblaban inadecuadamente (unos 1,6 – 1.600 kilómetros en cualquier dirección al azar). Los poderes exactos de la vara aún seguían siendo determinados por el DM.

Cuando le sucedió la segunda edición del juego de AD&D en 1989, la vara estaba incluida en ella. La edición revisada de la Guía del Dungeon Master reveló aún más datos sobre la vara. En este libro averiguamos que los Duques del Viento utilizaron la vara en la batalla de Pesh contra la Reina del Caos y su consorte, Miska el Lobo-Araña. Según cabe suponer, la vara se partió en pedazos al usarla para matar a Miska. Por primera vez se sugirió una lista de poderes, pero eran tan sólo unas sugerencias; se animó a los DM a cambiar los poderes de todos los artefactos a fin de mantener en ascuas a los jugadores.

En 1993, The Book of Artifacts (El Libro de los Artefactos) desarrolló en detalle la leyenda de la vara. Ahí averiguamos que la vara mide exactamente 1,50 metros cuando está totalmente ensamblada, y que su poder crece a medida que se le añaden piezas. Se incluyen algunos detalles sobre la batalla de Pesh, juntamente con unas cuantas anotaciones sobre cómo pudo haberse destruido la vara. También descubrimos que Miska el Lobo-Araña no murió en la batalla, sino que fue lanzado a

través de una fisura dimensional. Actualmente, la reina del Caos busca la vara para poder encontrar a Miska y tenerle de nuevo a su lado.

La búsqueda de la vara

El próximo agosto TSR, Inc., dará curso, en formato de caja, a la aventura de La Vara de Siete Partes, que consta de cuatro opúsculos que suman un total de 208 páginas, de tres mapas a todo color formato «póster», y de seis tarjetas de referencia para los jugadores. Una novela afín aparecerá un par de meses más tarde. Yo tuve el placer de escribir la aventura y de trabajar con Douglas Niles, el hombre que escribió la novela que acompaña a la aventura. La caja y la novela, sin embargo, tan sólo constituyen la última entrega de una historia que es más antigua que el propio juego de AD&D.

La aventura y la novela de La vara de Siete Partes retoma el hilo donde The Book of Artifacts lo dejó, y enfrenta a la Reina del Caos contra un grupo de héroes mortales en una carrera para encontrar y ensamblar la vara.

Douglas Niles y yo decidimos, cuando preparábamos la novela y la aventura, que trabajaríamos a partir de una fuente común, pero que no tendríamos por qué explicar la misma historia necesariamente. Por lo tanto, ambos productos presentan esencialmente el mismo reparto de personajes, pero el libro relata la historia de Kip Kayle, un halfling de dudosa integridad que encuentra el primer segmento de la vara y que se encontrará inmerso en la eterna lucha entre la Ley y el Caos. La aventura, por otra parte, consiste por entero en lo que sucede cuando la vara aparece sobre la faz de tu mundo de juego favorito. Evidentemente, ambas historias se centran en la vara, la cual ha sido ligeramente redefinida. ¡Jugadores, andaros con ojo! La vara misma tiene algunas sorpresas preparadas, incluso para los más tenaces que hayan leído todo el material de juego previamente publicado sobre el tema.

Los Duques del Viento de Aaqa, o Vaati, que es el nombre que utilizan para denominarse a ellos mismos, aparecen en ambos productos. Son una raza orgullosa y noble de inmortales, aunque sus confrontaciones contra el



Caos les han debilitado. Son los dueños del elemento del aire. Son andróginos y casi nunca usan vestimenta. Si un remilgado mortal es lo suficientemente descarado como para reprenderles por su falta de atuendo, con toda seguridad recibirá un sermón sobre la miríada de formas en que los vestidos provocan caos.

La Reina del Caos acecha desde la oscuridad en ambas búsquedas de la vara, aunque desempeña un papel más importante en la aventura que en la novela. Ella envía hordas de servidores tanar'ri para que hostiguen a los héroes. La reina es un titánico señor del Abismo que mide unos 7 metros de altura. Está formada por un corpulento torso humanoide situado encima de un cuerpo inferior, parecido al de un calamar, del que surge una masa de poderosos tentáculos. Un enfrentamiento directo con la reina tiende a ser corto y doloroso para las criaturas inferiores (como los PJ) que no son de su agrado.

Miska el Lobo-Araña, el grotesco consorte de la reina, medita amargamente en el interior de una ciudadela, donde un capullo de ley pura le mantiene prisionero. Es una monstruosidad de tres cabezas que ansía propagar de nuevo el caos por todo el multiverso. Miska es un oponente que, si es posible, es mejor evitar.

Los demonios-araña son, por el momento, una raza desconocida de tanar'ri que sirven a la reina. Los más débiles son casi tan astutos como un lobo y tan grandes como un pony. Los peores son unos genios del tamaño de un elefante que poseen multitud de habilidades mágicas que les permiten debilitar al adversario antes de entrar a matar. Los demonios-araña veneran a Miska, y nada les gustaría más que seguirle de nuevo en la batalla.

Vaati (Duques del Viento)

CLIMA/TERRENO: Cualquiera
 FRECUENCIA: Muy rara
 ORGANIZACION: Colectiva o solitaria
 CICLO DE ACTIVIDAD: Cualquiera
 DIETA: Omnívoro
 INTELIGENCIA: De Excepcional a Genio (15-18)
 TESORO: A (A, W)

ALINEAMIENTO: Legal neutral
 NUM. QUE APARECE: 1d4
 CLASE DE ARMADURA: 5 (por casta y nivel)
 MOVIMIENTO: 12, Vuelo 12 (A)
 DATOS DE GOLPE: 4 (por casta y nivel)
 GACO: 17 (por casta y nivel)
 NUM. DE ATAQUES: 1 (por casta y nivel)
 DAÑO/ATAQUE: Arma + bonificación a la Fuerza
 ATAQUES ESPECIALES: Ver más adelante
 DEFENSAS ESPECIALES: Resistente a los ataques de aire y al envejecimiento mágico
 RESISTENCIA A LA MAGIA: Ninguna
 TAMAÑO: Mediano (unos 2,10 metros)
 MORAL: De Elite a intrépido (13-20)
 VALOR PE: 2.000 + 1.000 por cada nivel superior al cuarto

Los Vaati, o Duques del Viento, son una raza de inmortales consagrados a la Ley. Los vaati parecen humanos esculturales. Son altos, musculosos y andróginos. Tienen por norma no lucir ningún atuendo, pero a menudo usan cinturones o arneses para llevar armas y equipo. Los vaati tienen una piel suave y del color del ébano, unos ojos de un blanco deslumbrante que brillan con luz propia, y unos cabellos negros y sedosos (que acostumbran a rasurarse cuidadosamente).

Los vaati tienen lengua propia, muy rítmica y melódica. Presenta, además, complejos sonidos sibilantes. Un grupo de vaati en plena conversación produce un sonido más parecido al canto o al viento susurrante entre los árboles que a un diálogo. Los aventureros vaati también hablan el común. Sin embargo, cuando está sorprendido o excitado, un vaati tiende a producir un silbido en lugar de utilizar una exclamación propia de una lengua adoptada.

Hace eones, los vaati gobernaban un vasto imperio que se extendía por diversos mundos del Plano Material Primario, y que disponía de posiciones avanzadas establecidas en todos los planos.

Cuando se desencadenó la guerra entre la Ley y el Caos, los vaati fueron casi totalmente exterminados. Sólo

consiguieron sobrevivir gracias a la creación de la Vara de Siete Partes y utilizándola para acabar con la guerra.

Combate: los vaati son pacíficos, y prefieren negociar a luchar. Si se les obliga a entrar en combate, o si se enfrentan a enemigos caóticos, hacen gala de una fuerza y una ingenuidad considerables.

Todos poseen los siguientes poderes, similares a hechizos mágicos, que pueden utilizar a voluntad: controlar la temperatura en un radio de 3 metros, demonio del polvo, soplo de viento y caída de pluma. Pueden volar a una velocidad de 12 (algunos vaati pueden volar incluso más rápido), pero si hay fuertes vientos frontales su velocidad de vuelo se reduce a la mitad. Pueden usar su habilidad de soplo de viento para doblar su velocidad de vuelo durante un round. Sus poderes actúan como si fueran de cuarto nivel, o bien del nivel del personaje, si éste es más elevado.

Los vaati son inmunes a todo tipo de envejecimiento y son resistentes a los ataques basados en el elemento del aire. Ninguna criatura elemental del aire atacará a un vaati o incluso se le acercará a menos de una distancia de 1,5 metros si no es que el vaati ataque primero. Incluso en ese caso, el vaati recibe una bonificación de +2 a todos los tiros de salvación, Clase de Armadura, y comprobaciones de habilidades relacionadas con ataques aéreos de cualquier tipo, y todo daño sufrido se reduce —2 dados (mínimo un punto de daño por dado).

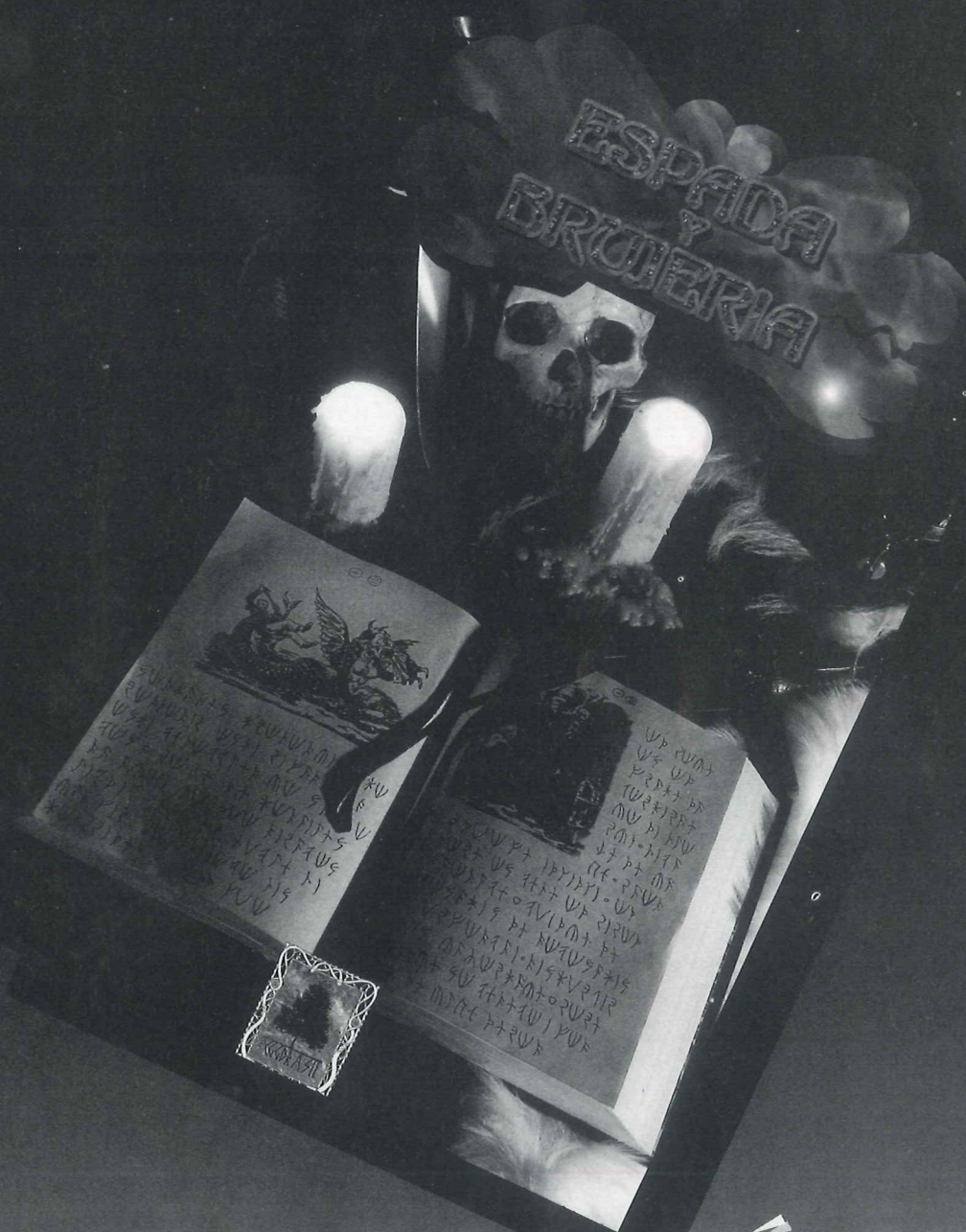
Los vaati tienen infravisión, que abarca una distancia de unos 30 metros, y pueden ver a través de la niebla, el polvo, y otros impedimentos aéreos de la visión similares.

Si no pueden evitar el combate, los vaati generalmente intentan aprovechar la ventaja de la altitud contra sus oponentes. Bombardean al enemigo con hechizos y proyectiles; también utilizan su habilidad de caída de pluma para frustrar posibles ataques de proyectiles.

Vaati más poderosos poseen habilidades de conjuración y de clase adicionales según la casta, tal como se describe más adelante. Las cotas de los niveles suministrados son sólo valores

(Continúa en pag. 37)

ATRÉVETE...



¡¡¡AHORA TÚ ERES EL PROTAGONISTA!!!



YGGDRASIL JOCS

Oraón

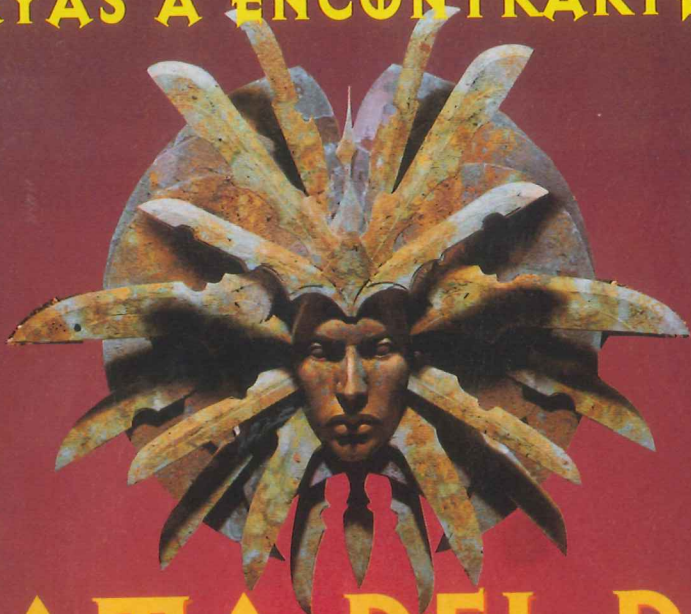
M A G A Z I N E

TM



VIAJERO...

SI VAS A SIGIL, TEN CUIDADO
NO VAYAS A ENCONTRARTE CON...



LA DAMA DEL DOLOR

Y, PARA EVITARLO, POSIBLEMENTE LO
MEJOR SEA QUE ESTUDIES
A CONCIENCIA LAS
INFORMACIONES DEL

EPITOME DE CAMPAÑA



PLANESCAPE



típicos, y es posible encontrarse vaati de mayor o menor nivel.

El cuerpo de un vaati es resistente a los golpes y proporciona una excelente Clase de Armadura. Vaati más poderosos poseen incluso mejor Clase de Armadura. Si un vaati lleva armadura, recibe o bien la Clase de Armadura que le otorga la armadura, o bien su propia Clase de Armadura, si ésta es mejor. Los brazaletes de defensa y otros artículos de protección que otorgan una Clase Armadura fija operan del mismo modo. Un vaati sin armadura que lleve un anillo de protección o similar obtiene el máximo provecho del objeto.

Los vaati tienen una moral básica de 13 que aumenta un punto por cada nivel superior al cuarto, y que llega hasta un máximo de 20 en el undécimo nivel.

Hábitat/sociedad: La mayor parte de los vaati que quedan viven en el valle de Aaqa, un valle aislado rodeado de montañas protectoras. El valle está cerrado a todo tipo de acceso excepto al vuelo.

La teleportación es inútil, aunque existen diversos portales hacia el plano astral. La localización exacta del valle es un secreto bien guardado.

El Valle de Aaqa es un paraíso perfectamente ordenado con una temperatura constante de 23 grados centígrados, campos y jardines perfectamente cuidados, y majestuosos pabellones rodeados de exquisitos jardines rocosos. En todo el valle no hay ni una sola hoja o brizna de hierba que esté fuera de lugar. El valle podría albergar fácilmente diez veces más vaati que los que actualmente residen allí, y la mayoría de pabellones restan vacíos. Incluso este último reducto de la raza fue desocupado durante la guerra contra el Caos.

La sociedad Vaati se divide en siete castas. Para los forasteros, el criterio exacto que siguen los vaati para asignar las castas no está nada claro. Todos los vaati son concebidos dentro de la casta de los wergadeam (obreros). Poco después de la adolescencia, el vaati joven o bien se incorpora a otra casta o permanece siendo wergadeam. Cuando es preciso, algunos miembros de los wergadeam se incorporan a otras castas en las que puedan ser de más utilidad. Las otras seis castas son la de los houdeam (líderes civiles y milita-

res, guardias y soldados), la de los haikjadeam (profesores, investigadores y conservadores del saber), la de los trygrideam (campesinos, cuidadores de animales y jueces), la de los kheirdeam (médicos y consejeros), la de los vindeam (filósofos, guardianes y asesores), y la de los bledrudeam (también filósofos, guardianes y consejeros).

También hay otra casta, no oficial: la de los wendeam, vagabundos que velan por la Vara de Siete Partes y vigilan a la Reina del Caos. Los wendeam son seres independientes, y esencialmente son unos proscritos.

Los wergadeam nunca abandonan el valle de Aaqa. Las otras castas, excepto los wendeam, tienden a permanecer en el valle a menos que sean enviados fuera de él para ocuparse de algún tema de vital interés para la raza. Los wendeam vagan por el Plano Material Primario y casi nunca ponen los pies en el Valle de Aaqa.

Los vaati no utilizan insignias ni distintivos para indicar su casta. La casta de un vaati se hace automáticamente patente para otro vaati.

Para la mayoría de observadores, incluso para los más imparciales, los vaati parecen de miras estrechas y preocupados sobremanera por la reglas formales. Son extremadamente regulares en sus hábitos personales, y poseen leyes para gobernarlo todo. Les sobra tiempo para criticar cualquier falta de etiqueta. Las criaturas muy legales generalmente están impresionadas por su comportamiento, pero otras lo consideran molesto.

Ecología: Aunque de gran tamaño y bastante poderosos, los vaati se alimentan muy poco. Parece que vivan principalmente de aire. El valle de Aaqa, sin embargo, produce una amplia variedad de alimentos, y los vaati pueden ofrecer una suntuosa comida al visitante ocasional.

Los vaati son inmortales, aunque las enfermedades les afectan o se les puede matar. La mayoría de los vaati tienen una edad de 3.000 años, y algunos son mucho más viejos que eso. Los índices de natalidad vaati son muy bajos; en un siglo no nacen más de una o dos crías vaati. Probablemente, la raza nunca se recuperará de las pérdidas sufridas durante la guerra contra el Caos.

Wergadeam

La mayor parte de los vaati pertenecen a esta casta. Tienen una Fuerza de 17, lo cual les otorga una bonificación de +1 al ataque y al daño. Normalmente van armados con palos y cuchillos. Si van preparados para la guerra, llevan espadas largas y arcos largos. No tienen ningún poder especial fuera de lo común para cualquier vaati.

Houdeam

Los houdeam dirigen los asuntos civiles y militares de los vaati. Se encargan, principalmente, de proteger el valle de Aaqa y de vigilar atentamente a los visitantes del valle. Durante la guerra contra el Caos, los houdeam formaban un cuerpo de elite que albergaba a millares de ellos. Ellos eran los Capitanes de la Ley mencionados en la historia de la Vara de Siete Partes.

Los houdeam son guerreros de quinto-décimocuarto nivel (1d10+4). Tienen una fuerza de 18/77, lo que les garantiza un bono de +2 al ataque y de +4 al daño. Su clase de armadura básica es de 3, y aumenta 2 por cada tres niveles superiores al cuarto que el houdeam haya adquirido. El houdeam normalmente va armado con una espada de dos manos, un arco largo y diversas dagas. La espada y el arco, cuando son utilizadas por un vaati, tienen un encantamiento de +1, el cual aumenta uno por cada tres niveles superiores al cuarto que el houdeam haya adquirido, y hasta un máximo de +4. En las manos de un no vaati, las armas no sólo pierden su magia, sino que además se corrompen y se hacen pedazos en 2d6 meses. Todos los houdeam son especialistas en la espada de dos manos. Incluso si están desarmados, los houdeam pueden atacar abiertamente con sus manos al nivel estándar de su categoría de combatientes. Éstos pueden resolverse como puñetazos o como ataques letales que infligen 1d4+4 puntos de daño. Cuando se lleva a cabo un ataque abierto con las manos, se considera que el houdeam va armado (ver el capítulo 9 del Manual del Jugador). Si en el juego se aplican las reglas del libro *PLAYERS'S OPTION™; Combat and Tactics* (OPCIONES DEL JUGADOR: Combate y Tácticas) que hacen referencia a las artes marciales y al

dominio de armas, se considera que los houdeam son especialistas en artes marciales de estilo C y que dominan la espada de dos manos. Obtienen un nivel de dominio por cada tres niveles que hayan adquirido por encima del cuarto nivel.

Los houdeam poseen los mismos poderes de conjuración que cualquier otro vaati, y pueden hacer que sus espadas bailen (como las espadas danzarinas) tres veces al día. Normalmente, un houdeam ataca abiertamente con sus manos mientras su espada está bailando.

Haikjadeam

Los haikjadeam son conservadores de documentos, agentes del orden y profesores. Durante la guerra contra el Caos, los Capitanes de la Ley incluían compañías de haikjadeam, las cuales utilizaban contra las tropas de muertos vivientes. Los haikjadeam también eran responsables de la seguridad y estaban atentos a la presencia de espías.

Los haikjadeam son paladines de cuarto-décimotercer nivel (1d10+3). Tienen una Fuerza de 18/97, lo que les proporciona un bono de +2 al ataque y de +5 al daño. Las habilidades de paladín de los haikjadeam se orientan más hacia la Ley y el Caos que hacia el Bien y el Mal. Por ejemplo, poseen la habilidad de detectar el Caos y sus auras de protección son efectivas contra las criaturas caóticas. Pueden dar órdenes a los muertos vivientes, o bien convertirse en uno de ellos, según qué acción juzguen ellos más legal dadas las circunstancias. Los haikjadeam de noveno nivel o superior pueden lanzar hechizos de las esferas de combate, curadora, de hechizo, de adivinación y de ley (del Tomo de Magia).

Los haikjadeam tienen una Clase de Armadura básica de 3, que aumenta 1 por cada dos niveles superiores al tercero que él haya adquirido. Los haikjadeam van armados igual que los houndeams, pero ellos no dominan ningún arma, no atacan abiertamente con las manos, ni tienen la habilidad de hacer que sus espadas dancen.

Además de todas las habilidades de conjuración que todo vaati posee, los haikjadeam pueden revelar la verdad y calmar el aire tres veces al día. Revelar

la verdad funciona igual que un hechizo de disipar magia, pero sólo es efectivo contra las ilusiones y otras formas de engaño mágico. Este hechizo puede destruir cualquier tipo de magia que cree ilusiones, forzar que criaturas polimorfos o que cambian de forma vuelvan a su verdadero estado, revelar seres invisibles, etcétera. Si es lanzado directamente sobre una criatura, ésta debe intentar un tiro de salvación contra conjuros o, si no, tendrá que decir sólo la verdad, y nada más que la verdad, durante 2d4 rounds. La criatura escogida puede negarse a hablar, pero no puede evitar decir la verdad.

Calmar el aire atempera todo tipo de vientos en un radio de 9 metros alrededor del haikjadeam. Todos los vientos, mágicos o naturales, son reducidos a una suave brisa. Las criaturas del plano elemental del aire no pueden entrar dentro del radio: el círculo de calma se disuelve si es utilizado deliberadamente para presionar a una criatura que normalmente no puede entrar en él, de la misma manera que sucede con el hechizo de protección del mal. Todos los ataques basados en el sonido no pueden llevarse a cabo dentro del radio. Los efectos duran tres rounds por nivel del haikjadeam.

Trygrideam

Los trygrideam se encargan del cuidado de las plantas y animales del Valle de Aaqa. Son ellos los que, juntamente con diversas brigadas de wergadeams bajo su mando, mantienen el aspecto de parque del valle. Los trygrideam también hacen de mediadores en las posibles disputas que surjan entre los vaati, y dictan sentencia cuando algún visitante quebranta la Ley vaati.

En secreto, los trygrideam también se mantienen en contacto con los wendeams. Están profundamente interesados en la Vara de Siete Partes y la Reina del Caos, y están preparados para intervenir, si es preciso, para mantener la vara fuera del alcance de la reina.

Los trygrideam son druidas de cuarto-décimotercer nivel (1d10+3). Tienen una fuerza de 16, lo que les permite gozar de una bonificación +1 al daño. Los trygrideam poseen plenas habilidades de druida, y pueden lanzar hechizos de la esfera de la Ley además

de otros hechizos del resto de esferas que normalmente están a disposición de los druidas. Los trygrideam tiene una clase de armadura básica de 3, la cual aumenta 1 por cada dos niveles que el trygrideam haya conseguido por encima del tercero. Llevan armas druídicas, y prefieren las varas.

A pesar de su alineamiento legal, los trygrideam siguen los preceptos vitales del carácter distintivo druídico, tal como se describe en el Manual del Jugador. Se diferencian del resto de druidas porque ellos contemplan la naturaleza y descubren en ella evidencias de un orden universal, no de una realidad cíclica. Para ellos, el orden es el estado natural del universo, y el Caos perturba ese orden, provocando la destrucción.

Además de sus habilidades druídicas y de conjuración comunes para todos los vaati, los trygrideam pueden utilizar los siguientes poderes tres veces al día: niebla sólida, nube letal y calmar el aire (ver más arriba). Una vez cada hora, un trygrideam puede invocar una hoja de vórtice. Una hoja de vórtice es similar a la arma mágica creada por el hechizo de segundo nivel para sacerdotes hoja de llamas, pero difiere en que es una ráfaga de aire a alta presión que inflige 1d4+6 puntos de daño. No afecta a las criaturas elementales del aire, e inflige el doble de daño (2d4+12) a las criaturas de naturaleza de tierra.

Un trygrideam de octavo nivel o superior puede invocar de uno a siete poderosos torbellinos una vez al día. Cada torbellino mide unos 2,10 metros de altura y 9 metros de ancho en su punto más alto. Se desplazan por el aire a una velocidad de 21 (MC A), tienen un GACO de 10, 30 puntos de golpe, y la clase de armadura de su creador. Atacan una vez por round y infligen 4d4 puntos de daño. El que ha creado los torbellinos puede dirigirlos desde cualquier distancia siempre y cuando los mantenga dentro de su campo de visión. Controlar los torbellinos requiere muy poca concentración. Los torbellinos no se disipan si se hiere a su creador, pero éste no puede realizar ninguna otra acción excepto moverse mientras los controla. Si su creador muere o pierde el conocimiento, los torbellinos se disipan. Un torbellino

puede atacar libremente a criaturas gaseosas; también puede dispersar nubes mágicas. No afecta a las nubes mágicas de duración instantánea tales como el aliento de dragón verde. Las nubes permanentes se dispersan tan sólo si el torbellino permanece en su área de influencia. Si pasa a ras de suelo por una zona cubierta de tierra, arena, polvo, ceniza o similares, el torbellino recoge el material volátil y crea una nube opaca de un radio de 4,5 metros de radio. Las criaturas atrapadas en la nube no pueden ver nada mientras permanezcan en su interior y hasta un round después de haber salido.

Kheirdeam

Los kheirdeam son los médicos y los consejeros espirituales de los vaati. Cuidan de los otros vaati de la misma manera que los trygrideam cuidan de los animales y las plantas del Valle de Aaqa. Durante la guerra contra el Caos, los kheirdeam formaban un cuerpo médico que se ocupaba de los heridos, y que actuaba como unidad de reserva.

Los kheirdeam son clérigos de quinto-décimocuarto nivel (1d10+4). Tienen una Fuerza de 16, lo que les otorga una bonificación de +1 al daño. Los kheirdeam pueden lanzar hechizos de las esferas de la Ley, y todos los hechizos de la esfera elemental del aire relacionados con el aire (caminar por el aire, nube de purificación, invocar elemental del aire, despedir elemental del aire, y caminar por el viento) además de los hechizos de las esferas a las que normalmente los clérigos tienen acceso. Los kheirdeam tienen una armadura básica de 3, que aumenta 1 por cada dos niveles por encima del tercero que el kheirdeam haya obtenido. Llevan armas de clérigo, y prefieren las varas.

Además de sus habilidades de clérigo y de las habilidades de conjuración comunes para todos los vaati, los kheirdeam pueden revelar la verdad y calmar el aire tres veces al día igual que los haikjadeam. Pueden dar órdenes a los muertos vivientes, o convertirse en uno de ellos, según qué acción juzguen ellos más legal dadas las circunstancias.

Vindeam y Bledrudeam

Estas dos castas son los vaati hechiceros. Cuando no están ocupados lanzando hechizos, hacen de sabios, filósofos y asesores. En la guerra contra el Caos servían como unidades de apoyo y de artillería mágica. En la actualidad, están preparados para defender el Valle de Aaqa. También se encargan de la mayor parte de los asuntos exteriores del valle, actuando de embajadores y de intermediarios en algunos conflictos.

Los vindeam y los bledrudeam son hechiceros de cuarto-décimotercer nivel (1d10+3). Tienen una fuerza de 15.

Los vindeam son especialistas en hechizos relacionados con el elemento del aire y del gas. Si las escuelas opcionales del Tomo de Magia están en juego, los vindeam tienen todas las ventajas y limitaciones de los especialistas del elemento del aire.

Los bledrudeam son especialistas en la abjuración, tal como se describe en el Manual del Jugador.

Los vindeam y los bledrudeam tienen una Clase de Armadura 4; su armadura no mejora a medida que suben de nivel. Llevan armas de hechicero, pero prefieren las varas.

Además de las habilidades de conjuración comunes para todos los vaati, los vindeam pueden lanzar los hechizos de niebla sólida y de nube letal una vez al día, y pueden invocar torbellinos tres veces al día igual que los trygrideam.

Los bledrudeam poseen todos los poderes de conjuración comunes para todos los vaati, y pueden lanzar el hechizo de devolver conjuro una vez al día. También pueden lanzar los hechizos de revelar la verdad y de calmar el aire tres veces al día igual que los haikjadeam.

Wendeam

Los wendeam son un puñado de vaati vagabundos, descendientes de los Capitanes de la Ley que, tal y como se describe en la historia de la vara, dispersaron los fragmentos de la Vara de Siete Partes en la batalla de Pesh, y que persiguieron a Miska el Lobo-Araña a través de la fisura dimensional.

Dado que dedican todos sus esfuerzos al seguimiento de la vara a medi-

da que ésta se mueve de mundo en mundo, los demás vaati les consideran unos renegados y unos proscritos; sólo los trygrideam comprenden realmente el valor del afán de los wendeam.

Los wendeam son rangers de cuarto-décimotercer nivel (1d10+3). Tienen una fuerza de 18/97, lo que les otorga una bonificación de +2 al ataque y de +5 al daño. La larga lucha de los wendeam contra la Reina del Caos les ha convertido en legales buenos (lo cual no ha hecho nada para mejorar su reputación entre los vaati). Poseen las habilidades normales de los rangers, y sus enemigos naturales son los demonios-araña.

Los wendeam tienen una clase de armadura de +3, que aumenta 1 por cada dos niveles que el wendeam ha superado por encima del tercero. Los wendeam prefieren las armas ligeras. La mayoría de ellos llevan arcos largos, dardos, una daga y dos espadas cortas. Se aprovechan al máximo de sus habilidades de ranger, y utilizan una arma de combate cuerpo a cuerpo en cada mano cuando no llevan armadura. Los wendeam llevan al menos una arma mágica de combate cuerpo a cuerpo +1 o superior. Los wendeam de sexto nivel, o superior, llevan una arma +1 de alguna clase, y tienen un 60 por ciento de posibilidades de llevar, además, una arma +2 o superior. Los wendeam de décimo nivel, o superior, llevan una o dos armas +1, y tienen un 60 por ciento de posibilidades de llevar, además, una arma +3 o superior. Las armas de los wendeam son objetos mágicos estándar que no pierden su poder ni se corroen cuando se separan de su propietario.

Los wendeam poseen todos los poderes de conjuración comunes para todos los vaati. Además, pueden seguir a cualquier criatura que se teleporte si encuentran su rastro, de la misma manera que lo haría un sabueso de la Ley. Cuando sigue a una criatura que se teleporta, un wendeam puede llevar consigo unos 110 kilos de peso adicional, además de unos 65 kilos extra por cada nivel que el wendeam haya adquirido por encima del décimo nivel. ■



EL SEPULCRO DE CLARSHH

Por WILLIE WALSH

Un pergamino arcano y un antiguo culto

Este módulo fue utilizado por el autor como parte de una campaña corta, durante unas partidas de iniciación a AD&D® en su casa de Dublín, Irlanda. Willie tiene otros trabajos y escenarios que pronto podrás ver publicadas en DRAGÓN.

Este módulo de AD&D está pensado para un grupo de cinco a seis personajes de primer nivel (al menos 5 niveles en total). Para enfrentarse a la aventura dispondrán de unas pocas armas +1 en préstamo, así como de la ayuda de algunos PNJs.

El escenario incluye la búsqueda de un tesoro y la exploración de un dungeon. La aventura se desarrolla en unas ruinas en el páramo, puede ser adaptada a cualquier campaña si se realizan unos pequeños retoques.

Introducción

Los arcanos son los miembros de una raza de gigantes. Se trata de mercaderes que pueden encontrarse en cualquier lugar donde haya comercio de objetos mágicos. Sereen, un arcano, ha tenido un mes de árduo trabajo a lo largo de las pobladas ciudades de las tierras de Ko-

ros. Vendió una espada mágica a un joven guerrero más interesado en pavonearse que en trabajar; cambió tres pociones raras y la mitad del dinero obtenido por la espada a cambio de una vara proporcionada por un ladrón, el cual la adquirió de un mago despistado; utilizó el dinero que le quedaba para recargar la vara; hizo averiguaciones acerca de un grupo de aventureros; al encontrar los aventureros, cambió la vara por seis pergaminos no mágicos, cuatro pociones y una colección de monedas extranjeras provenientes de la guarida de unos gnolls.

Como es habitual, Sereen no ofreció recibos ni garantía alguna. Sus clientes saben de su reputación para calibrar la calidad de la compra. Se dice que uno le puede comprar cualquier cosa a Sereen, pero que es mejor no hacer preguntas acerca del origen del objeto. No es asunto suyo si un objeto no funciona como se espera que funcione, o si un antiguo propietario aparece reclamando su propiedad. Los beneficios proporcionados por los objetos vendidos por Sereen superan con creces los riesgos, por lo que sus clientes acostumbran a quedar satisfechos.

En cualquier caso, Sereen estaba contento con sus últimos tratos. Aún lo estuvo más cuando examinó uno de los seis pergaminos no mágicos (titulado «Discurso sobre técnicas de Minería») y encontró un mensaje oculto en su propia lengua. El mensaje, invisible a otras razas, describía cómo encontrar la tumba de un poderoso sacerdote —muerto hacía muchos años— y el *culo de fuerza* enterrado junto a él.

Sereen sabía que un amigo arcano había sido asesinado unos años antes en esa misma zona (los arcanos tienen una capacidad telepática racial que les pone en contacto con cualquier miembro de su raza que resulte dañado, por lo que estos acontecimientos nunca pasan inadvertidos entre ellos). Es posible que el arcano asesinado descubriera la localización de la tumba y considerase imprudente enfrentarse a los guardianes de la tumba. Otra posibilidad es que el arcano fuese atacado en el páramo mientras buscaba un grupo de aventureros para ayudarlo a explorar la tumba y que sus instrucciones quedasen ocultas du-

rante años, hasta ahora.

Sereen no conocía todas las circunstancias que rodeaban al pergamino, pero estaba convencido de su autenticidad. Había caído en sus manos en el momento adecuado —Sereen tenía dinero suficiente para contratar un grupo de aventureros que completara la misión— y, más importante, tenía un cliente dispuesto a comprar el *cubo de fuerza*.

Información para el DM

Hace treinta años, una secta de Nergal, el dios babilonio del mundo inferior, estaba dirigida por un carismático sacerdote de nombre Clarshh. Los seguidores de Nergal sacrificaban humanos y tesoros (procedentes de malas acciones) a su dios, lo cual no hacía que fuesen extremadamente populares entre la población, para decirlo de una manera suave.

El culto ya había sido expulsado de otro reino antes de establecerse en Koros. Clarshh inmediatamente dispuso capillas y puntos de reunión secretos en todas las ciudades, para evitar que el culto se estancara. Las consecuencias fueron sobornos, chantajes y asesinatos, lo cual alarmó a las autoridades. Éstas habían oído acerca de las actividades del culto en otros sitios y no estaban dispuestas a dejar que se estableciera en Koros. Con la ayuda de buenos informadores identificaron a Clarshh como el líder de la secta. Clarshh, junto con otros líderes, fue detenido y juzgado por sus crímenes. Los líderes fueron ajusticiados y esto conllevó que el culto cesara inmediatamente. Pero antes de que el cuerpo de Clarshh pudiera ser expuesto como advertencia a futuros santones se desvaneció, y jamás volvió a tenerse noticias de él.

De esto hace treinta años. Dieciocho años más tarde (hace doce años), un viejo mendigo ofreció información a un mercader arcano llamado Telbot. El mendigo había formado parte del culto y había ido dando tumbos de trabajo en trabajo desde la disolución del mismo. A pesar de que ahora estaba pasando una mala racha, aseguró haber estado presente cuando el cuerpo de Clarshh (y un gran tesoro) fue enterrado en una tumba en las colinas.

Una vez Telbot estuvo convencido de la veracidad de la historia, hizo que el mendigo transcribiera todo lo que recor-

daba de los viejos tiempos. Telbot copió la información en *runas arcanas*, ocultas en el texto referente a la explotación de minas. El antiguo seguidor de Nergal se salvó de morir de hambre, y Telbot se enteró de un lugar donde encontrar un objeto mágico para aumentar su tesoro.

Telbot decidió dirigirse con su pergamino codificado a una ciudad más grande, donde poder contratar aventureros. También quería tener vendido el tesoro de antemano. En el camino, su caravana fue atacada por una partida de bandidos bien armados, entre los que había un bribón mago con un conjuro de *retener monstruo* y la suerte suficiente como para salvar la resistencia mágica natural del arcano. Muerto antes de encontrar la tumba, Telbot y su pergamino desaparecieron del mapa. Con el tiempo, el pergamino fue a parar al tesoro de unos gnolls, después a manos de un grupo de aventureros y luego llegó hasta Sereen. Sin saber el verdadero contenido del pergamino, los aventureros lo cambiaron con otras cosas por una vara mágica. Sereen sabe leer *runas arcanas* sin esfuerzo, y ahora conoce la localización exacta de la tumba de Clarshh.

Introducción para los jugadores

La ruta comercial de Sereen es larga, y sus contactos son enormes. Por lo tanto, el arcano puede contratar aventureros fácilmente. Espera poder entrar en contacto con un grupo para que le acompañe hasta el sepulcro del clérigo y pagará una importante suma si consigue hacerse con el *cubo de fuerza* (aunque inicialmente no dará detalles concretos acerca del objetivo de la misión).

El arcano prefiere rodearse de un grupo de novatos, más que de un grupo experto. Hay demasiadas posibilidades de que un grupo con experiencia pida una recompensa mayor o que le plantee problemas a la hora del reparto del tesoro.

Si los PJs se encuentran en el páramo en busca de aventura, verán que se acerca Sereen en su enorme carromato. Si están en la ciudad, el arcano ha alquilado un almacén o un establo para llevar a cabo la entrevista. Cree que la visión de un gigante de piel azul puede provocar reacciones hostiles. Por lo tanto, Sereen envía a Tooroot, su búho hablador, a hacer el primer contacto.

Lee el siguiente párrafo del recuadro

para introducir a los jugadores en la aventura.

Ha sido un día largo y el grupo está contento de poder prepararse para ir a dormir. De repente oís un ruido, parece un educado carraspeo.

«¿Ejem?», dice la voz. «Perdooneme, por favoor. Puuuuedo hablar con uuuustedes?».

Al mirar arriba, véis un par de ojos redondos y pálidos. Gradualmente de entre las sombras aparece una forma hasta que os dáis cuenta de que se trata de un enorme búho.

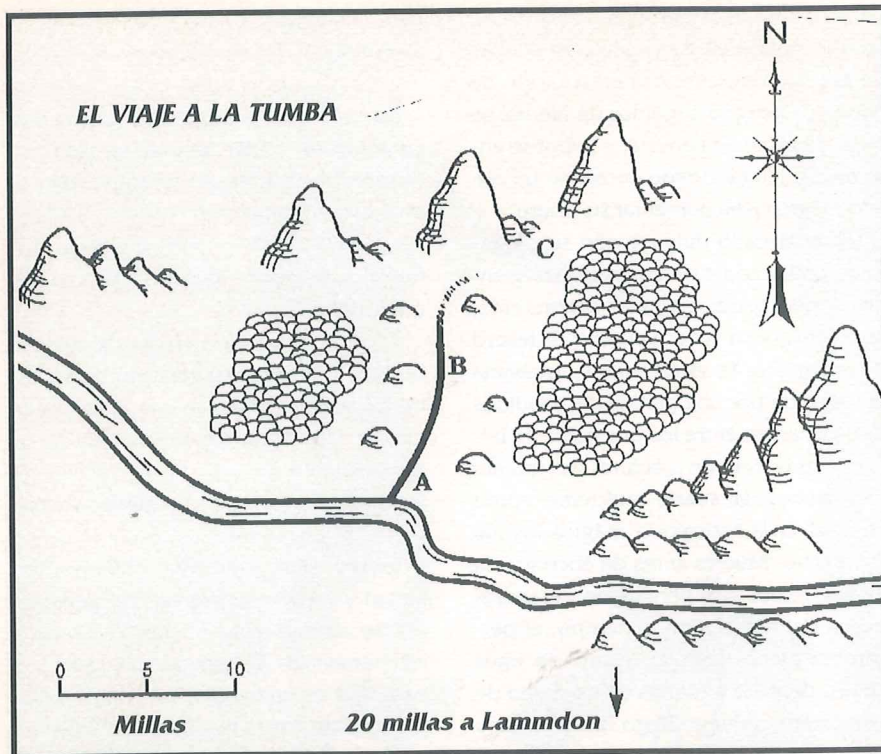
Sorprendentemente, ¡el búho os habla!

Tooroot puede *detectar el bien* a voluntad y prefiere conversar con personajes de alineamiento bueno. Pregunta a los personajes si estarían dispuestos a participar en un trabajo que comprendiera el uso de armas mágicas, combate con monstruos y un sueldo fijo, además de un porcentaje de los beneficios. Si demuestran interés, Tooroot les comenta que tendrían que entrevistarse con su amigo, que les proporcionará los demás detalles, si no, buscará a otro grupo.

Durante la conversación, Tooroot es muy expresivo: hinchará su plumaje o extenderá sus alas para enfatizar un punto. Alarga las vocales, especialmente las «os», pero sobre todo las «us», pero habla un común muy bueno. El búho no entrará en detalles acerca de la oferta de Sereen, ni dejará que le tomen el pelo (Sabiduría 21) y le sonsaquen información.

Tooroot es parte de la caravana de Sereen, pero no sigue al gigante por dinero. En lugar de eso cree que el afán del mercader por obtener beneficio puede dirigirse hacia la consecución de buenas causas (pretende convertir a Sereen de Legal Neutral a Legal Bueno). La conversión será lenta, pero Tooroot no pierde ocasión de recordar a Sereen lo que debe comerciar, con quién tiene que tratar y a quién tiene que dar empleo. Por su parte, Sereen permite que el búho le ayude en la contratación de personal y en la elección de clientes, pero toma sus propias decisiones. Son amigos, pero ambos intentan convertir al otro a su forma de ver las cosas.

Si los PJs aceptan la invitación de Tooroot, los conducirá a un pequeño sendero, o a un callejón, según sea lo apropiado.



do, donde Sereen espera fuera de la vista de ojos demasiado curiosos.

Tooroot (búho hablador): INT excepcional; AL LB; CA 3; MV 1, volar 36 (C); DG 2+2; pv 14; GACO 19; #AT 3; Daño 1-4/1-4/1-2; AE ataque en picado (si ataca desde una altura superior a 15 metros, gana un bonificador de +2, no tiene ataque con el pico pero dobla el daño de sus dos garras); DE Nunca puede sorprenderse (Sabiduría 21), *detectar el bien* a voluntad, inmune a los cinjuros de *asustar*, *hechizar persona*, *ordenar*, *causar miedo*, *olvidar*, *amigos*, *retener persona*, *hipnotismo* y *rayo debilitador*; ML 15; PE 975; MM/27 (pájaro).

El pájaro os guía durante un buen trecho, finalmente se posa y señala con un ala hacia un rincón sombrío.

Al mirar hacia el rincón observáis una figura humanoide gigantesca. Da un paso hacia vosotros hasta que la Luna le ilumina el rostro y podéis comprobar que es totalmente diferente a cualquier otro gigante que hayáis visto o hayáis oído hablar. Mide tres metros y medio, es calvo y viste ropas elegantes y caras.

«Me llamo Sereen» dice en una voz grave y refinada. «Si os acercáis podremos realizar la entrevista más cómodamente.»

Oís el click de una cerradura y podéis ver un rectángulo de luz detrás de una

puerta. En la sala hay cuatro gatos moteados, todos con un collar enojado, que os miran indiferentes mientras caminan entre las piernas de Sereen. A la luz de la sala podéis comprobar con sorpresa que el gigante es verdaderamente especial. En lugar de los tonos rosados de la carne de la mayoría de humanoides, la piel del gigante es de un bonito color azul.

«Entrad», dice. «Tengo un negocio en marcha que quiero discutir con vosotros.»

Los arcanos son unos gigantes de color azul, altos y larguiluchos, de caras alargadas y dedos finos; cada dedo tiene una falange más de lo normal para los estándares humanos. Visten ropa elegante, aunque también visten armaduras (como hará Sereen cuando se una posteriormente al grupo), una combinación de cota de malla y coraza (CA 3).

Al igual que otros muchos arcanos, Sereen se ha rodeado de un equipo de guardianes; los gatos y Tooroot no se separan nunca del gigante. Si no son suficiente para ahuyentar a los cacos, Sereen utilizará una hacha de gigante. No le gusta ser amenazado, chantajeado ni insultado.

Si hay problemas, Sereen puede volverse *invisible* o atravesar una *puerta dimensional* tres veces al día. Puede usar cualquier objeto mágico, incluso objetos que normalmente están restringidos al

uso por parte de una clase de personaje.

La puerta que han atravesado los Pjs conduce al interior del carromato de Sereen, o bien al almacén o establo alquilado para la ocasión. Si los Ojs entran, los gatos—cuatro cheetahs—maúllan pero se apartan a menos que se les provoque o sean azuzados por Sereen o Tooroot.

Sereen explica a los personajes que anda en busca de guardianes y de exploradores de dungeons. Piensa viajar durante una semana hasta un lugar que acaba de descubrir, un dungeon en el cual hay una tumba que se dice guarda un importante tesoro, pero que también parece defendida por algunos monstruos. Según sus palabras, él no puede acceder al complejo debido a su tamaño y debe contratar personal que lo haga por él.

A cambio de sus servicios, Sereen ofrece una cantidad de 1.000 mo por persona (o bien 7.000 a dividir como quieran si hay más de seis personajes en el grupo). También tendrán una participación del 20 por ciento del tesoro que encuentren.

Para realizar la aventura, el gigante proporcionará un arma +1 apropiada a cada personaje y a su correspondiente pericia. Al final de la aventura deberán devolverle las armas, y el contrato se considerará extinguido.

Sereen informará a los personajes de que ha encontrado un pergamino escrito por uno de su misma raza. Los arcanos se dedican a almacenar y comerciar con objetos mágicos y el pergamino habla de la existencia de un *cubo de fuerza*—un objeto para el cual el gigante ya tiene comprador—en algún lugar de la tumba. No piensa entrar en detalles acerca de la localización exacta hasta que el grupo no llegue a la tumba. De este modo pretende evitar posibles competidores que intenten descubrir el lugar y el tesoro.

Sereen está acostumbrado a tratar con gente y considera que debe considerar todo lo que le dicen desde distintos puntos de vista. A menudo revisa con Tooroot las conversaciones que mantiene, para contrastar el punto de vista del búho con el suyo, para ver si se le ha escapado algún detalle. Tiene muchos contactos entre las autoridades locales, los mercaderes, y la gente adinerada. Si cree que ha sido insultado o engañado, hará que la vida de los aventureros sea verdaderamente difícil.

Sereen el Arcano: INT genial; AL LN; CA 5 (3); MV 12; DG 10; pv 47; GACO 11; #AT 1; Daño según arma; DE *invisibilidad, puerta dimensional*; RM 40 %; TAM G (3 metros y medio); ML 15; PE 3.000; MM/8; hacha de gigante (daño como hacha de batalla)

Cheetahs: INT animal; AL N; CA 5; MV 15 corriendo 45; DG 3; pv 23, 18, 15 y 13; GACO 17; #AT 3; Daño 1-2/1-2/1-8; AE Garras traseras 1-2 cada una; DE sorprendidos con un resultado de 1; TAM M (entre un metro y metro y medio); ML 10; PE 175 cada uno; MM/36 (Grandes felinos).

El viaje hasta la tumba

La tumba se encuentra localizada a 50 millas al norte de una ciudad llamada Lammdon, cerca de la tercera montaña de una cordillera muy característica. Sereen viaja en el carro-mato, una monstrosidad de ocho ruedas y tirada por doce caballos que reduce la velocidad de la caravana a 12. Sean como sean los caballos utilizados (a no ser que sean más lentos) la comitiva avanza unas 24 millas al día como máximo. Será necesario acampar una noche en el páramo.

Los encuentros descritos a continuación se refieren a los señalados en el mapa de la página anterior.

A. El camino del páramo. Después de vadear el río los Pjs llegan a un camino abandonado que remonta el curso de un afluente hacia las colinas. Sereen asegura que hace tiempo estuvo pavimentado y que conducía a una ciudad abandonada hace mucho tiempo. Ahora es un camino de carro.

La carretera marca la frontera territorial de un grupo de perros fase que rondan el bosque y la zonas colinas al este del río. Los personajes se encuentran con la manada al cabo de una hora de viaje.

Clarshh, aquel que escapó una vez muerto, reposa bajo la tercera montaña al norte de Lammdon. En su mano, un cubo de fuerza mágico y en su enderredor tesoro: el camino está sellado.

Para encontrar la llave buscad estos objetos entre las ruinas:

UNO: Un símbolo del dios, cuatro pasos a la izquierda del centro debajo de la Mano.

DOS: Una llave de hierro en un lugar de Cobre

TRES: Aquello que abre la chimenea de Hendrake

CUATRO: Usa sólo lo que tienes cuando se acerque la Gema de detrás del

Bloque del Carnicero

CINCO: Esparce el contenido en la garita que escoja el dios. La puerta volverá a abrirse un tiempo.

Cuidado: en el sepulcro un monstruo debe ser derrotado mágicamente. Si el agua no fue desperdiciada, puede servir.

Los gatos empiezan a ponerse en estado de alerta tan pronto como notan la presencia de los perros. Tooroot puede detectar el alineamiento de los perros y advierte al grupo de que no tienen por qué ser necesariamente hostiles.

Los perros fase patrullan el área en busca de presas y de criaturas malvadas que matar o expulsar. Una vez que han comprobado que los personajes no están dañando el bosque ni incendiando nada, es posible que se acerquen en busca de algo de comida o sencillamente para ser amables (50 por ciento de posibilidades). Los Pjs capaces de comunicarse con animales o que tengan algún tipo de afinidad con ellos (por ejemplo, los rangers) descubrirán que los perros nunca se acercan a la ciudad en ruinas de la que habló Sereen. Los perros explican que está maldita y habitada por criaturas malignas inmunes a sus ataques.

Si los perros se sienten verdaderamente amenazados, o no quieren acercarse (50 por ciento de posibilidades), desapa-

recen en grupo y no vuelven.

Perros fase (12): INT media; AL LB; CA 5; MV 12; DG 4; pv 30, 23, 20 (x3), 19, 18 (x4), 17, 16; GACO 17; #AT Daño 1-6; AE por la escasez 75% de las ocasiones; DE teleportación; TAM M (poco más de 1 metro); ML 11; PE 270 cada uno; MM/57 (Perro)

3. Mojón. En este punto, el camino pasa junto un mojón, una piedra de más de un metro de alto, de pie, al lado del sendero, con una borrosa imagen grabada en la que se adivina un hombre con un escudo. No tiene más marcas ni runas. La vegetación alrededor es bastante escasa, como si las plantas no quisieran crecer a su sombra.

Los Pjs que registren la piedra en busca de algún compartimento secreto no encontrarán nada de irregular. Es una señal de los seguidores de Nergal, el hombre del escudo es una representación del dios. El efecto evidente de la piedra sobre la vegetación puede asustar a los personajes, pero no entraña peligro para ellos. Pueden pegarle a la piedra si así lo desean. La escasez de vegetación es una coincidencia, el mojón no puede dañarla.

A partir de este punto, el camino se aleja del río y se dirige de forma casi recta hacia la tercera colina. El paisaje se va haciendo más inhóspito y agreste cuanto más se acercan las montañas. Reina el silencio, lo que parece poner nerviosos a los ocupantes del carro-mato.

C. La antigua ciudad. Súbitamente, el camino se convierte en una carretera pavimentada antes de adentrarse en una ciudad en ruinas al pie de la montaña. La mayor parte de la ciudad está derruida, sus muros están por el suelo y cubiertos de vegetación. Los Pjs deberán avanzar a pie, o volar, para explorar las casas que no se han derrumbado; los caballos y los

ponies pronto no podrán seguir avanzando entre los cascotes. El DM deberá preparar un plano a vista de pájaro de la ciudad porque Tooroot quiere volar y describir lo que ve a los personajes con el propósito de hacer un mapa. No puede ver los sótanos ni los monstruos ocultos.

El propio Sereen permanece rodeado por sus gatos, repicando nerviosamente con sus dedos sobre el hacha. Rehúsa entrar en la ciudad. Si es necesario, recordará a los personajes que les paga para que hagan ellos el trabajo.

Los árboles y matorrales han crecido y sobrepasan la altura de los techos derruidos. Esto proporciona zonas en las que ocultarse y donde ponerse a cubierto de proyectiles, pero no de conjuros como los de *bola de fuego* o *golpe de rayo*. Si un personaje dispara proyectiles, sufre una penalización de -2 contra aquellos blancos que se encuentren detrás de los matorrales.

Los muros derruidos de los edificios proporcionan un 50 por ciento de cobertura; los disparos con proyectil sufren una penalización de -4 contra blancos detrás de los muros (consulta las reglas de combate de la *Guía del Dungeon Master®*).

La ciudad ya estaba abandonada en tiempos de Clarshh, pero se convirtió en el hogar de algunos miembros de la secta, por lo que su cuerpo fue conducido hasta aquí. Esperaban poder devolverlo a la vida (o a la no muerte) cuando la secta tuviera más recursos. Por el momento, utilizaron los poderes que les quedaban (algunos pergaminos de alto nivel, objetos mágicos y tesoro) para ocultar y proteger la tumba, escondiendo la forma de acceder a ella hasta que la secta volviera a ser poderosa. Dado que la secta jamás volvió a levantar cabeza en la zona, el cuerpo de Clarshh sigue enterrado. Ahora, con la ayuda de Telbot y el pergamino de Sereen, los personajes disponen de la oportunidad de saquear la tumba del sacerdote muerto.

El pergamino de Sereen

El pergamino dice lo que puedes ver en la ilustración, una vez traducido de las *runas arcanas*. El documento completo, incluyendo la nota final, estaba hecho para ser explicado por Telbot de viva voz a los aventureros que jamás llegó a tratar. El pergamino es una enigmática

guía de la ciudad que los personajes están a punto de visitar.

La ciudad en ruinas

1. Garitas. Se trata de dos cabañas de piedra gemelas de techo cónico donde debía de apostarse la guardia de las puertas. Tan sólo quedan los agujeros donde habían los goznes.

La garita de la derecha es la entrada a la tumba de Clarshh, cuando se inicia el proceso mágico, claro está. Por mucho que registren y excaven no encontrarán nada. Debe seguirse el proceso explicado en el pergamino del gigante.

2. Sastrería. Antigüamente aquí se vendían caros ropajes. El techo se ha derrumbado hacia dentro del edificio. Los personajes deben abrirse camino entre los matorrales para llegar a la puerta, o bien saltar el muro.

Oculto en los matorrales hay una serpiente venenosa. Si se la amenaza con fuego a menos de medio metro tiene un modificador de -6 a la moral.

Serpiente venenosa: INT animal; AL N; CA 6; MV 15; DG 2+1; pv 12; GACO 19; #AT 1; Daño 1; AE Veneno (Tirada de Salvación a -1 o incapacitado entre 1-4 días, efecto al cabo de 2-8 rounds); TAM P (1 metro); ML 8; PE 175; MM/320-321

3. Panadería. Hace tiempo, aquí estaba la panadería, los hornos fueron sacados y el edificio ahora sólo es el esqueleto de la misma. En el centro del edificio se eleva un árbol de tres metros de altura. En una de sus ramas hay una colmena de avispas. Si alguien sube al árbol o lanza una flecha o piedra a la colmena el enjambre saldrá de la colmena. Si las avispas son molestadas atacarán a cualquiera que se encuentre a menos de seis metros de la colmena.

Es difícil, por no decir imposible, dañar al enjambre con las armas convencionales. Si se lanza un conjuro de área que provoque más puntos de daño que puntos de vida tiene el enjambre, éste se dispersará.

Enjambre de avispas: INT animal; AL N; CA 8; MV 6; DG 4; pv 12; GACO 17; #AT 1; Daño 1d4; TAM Enjambre (3 metros cúbicos); ML 6; PE 120.

4. Establos. Este destartado edificio de dos plantas eran los establos, tenían un altillo en la parte superior. Sólo quedan las vigas del techo, las traveseras hace tiempo que volaron.

El único elemento de interés del establo es una escala de mano a la que le falta un peldaño. Pesa 50 kilos y mide 7 metros y medio.

5. Posada Los Cinco Dedos. Sobre la puerta hay en letrero de latón borroso proclamando que éstas son las ruinas de la «Posada de los Cinco Dedos». El tejado voló hace tiempo, y el interior está bastante libre de escombros. El suelo de la esquina sureste se ha derrumbado al sótano.

Ésta es la «mano» a la que hace referencia el pergamino. El objeto escondido aquí es una figurita que representa a Nergal. Está enterrada en el suelo de la bodega. Se trata de una estatuilla de un hombre armado con un escudo, similar al que había grabado en el mojón del área B.

Los aventureros pueden bajar al sótano mediante una cuerda o haciendo tiradas de Escalar. Los que no pasen la tirada y caigan sobre los escombros reciben 1d6+1d3 de daño.

En el suelo hay algo de tesoro: 3 mpl, 75 mo, 13 mp, 15 mc y una *poción de curación extra*.

Si los Pjs avanzan cuatro pasos hacia el oeste del centro del sótano encontrarán el lugar exacto donde cavar para encontrar el primer componente. A unos 30 centímetros de profundidad está la estatuilla envuelta en una tela (valor 100 mo)

Además del tesoro y uno de los componentes, el sótano contiene algo más. Resulta que es la guarida de ocho stirges que duermen plácidamente colgadas de las vigas. Los monstruos atacan si son despertadas, o si los Pjs entran de noche.

Stirges (8): INT animal; AL N; CA 8; MV 3 volando 18 (C); DG 1+1; pv 9, 7, 6 (x5), 4; GACO 17; #AT 1; Daño 1-3; AE Drenaje de sangre (1d4 por round hasta que ha drenado 12 puntos); TAM P (60 centímetros de envergadura); ML 8; PE 175; MM/332.

6. Campamento. Este edificio ha sido utilizado como lugar de acampada al

menos tres veces el pasado año, la última visita fue hace un mes. En un rincón hay leña seca para hacer fuego, y en la esquina sureste hay los restos de lo que parece haber sido una hoguera.

Si en el grupo hay un druida o un ranger, puede imaginar que es utilizado por algún ranger solitario. Si se busca entre la leña, encontrarán tres redomas de agua bendita.

7. Cubil del sapo. Este edificio había sido una carnicería. El sótano de piedra está lleno de agua (el propietario también utilizaba la casa del hielo del área 8). El suelo se ha podrido y el sótano es ahora una piscina abierta al cielo. A lo largo de toda la pared de la carnicería hay una guía de hierro con ganchos de los que en su tiempo colgaba la carne en exposición. A un lado de la piscina puede verse un gran cuchillo oxidado, así como un montón de huesos que dan fe del oficio del antiguo propietario.

Tooroot no puede haberse dado cuenta de que el lugar es ahora el hogar de un sapo gigante. Sale a cazar, y escoge las horas del día, cuando las stirges (del área 5) y las sombras (del área 16) no están activas (es más seguro).

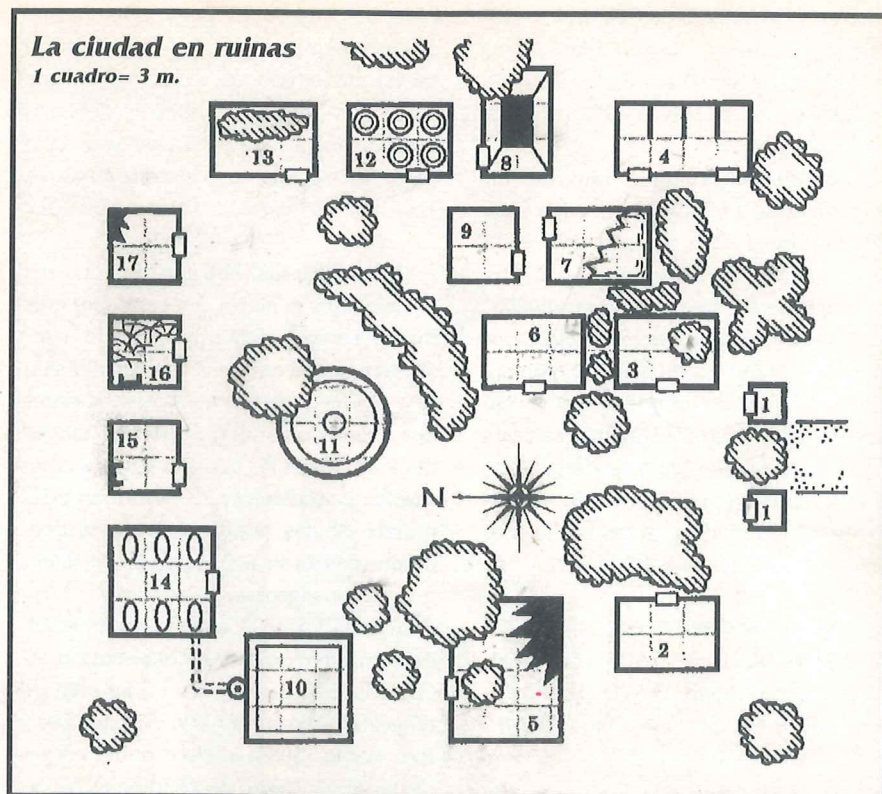
El sapo considerará un gnomo o un halfling como una posible presa. Cualquier cosa más grande la evitará.

En el sótano hay un gran bloque de piedra detrás del cual los seguidores de Clarshh ocultaron la gema a la que hace referencia el pergamino (el «Bloque del Carnicero» no es la gran pieza de madera que seguramente estarán buscando los personajes. No queda ninguna pieza del mobiliario de la carnicería). Si recuperan la gema sirve como uno de los componentes necesarios para abrir la tumba. De todas formas está a tres metros de profundidad bajo el agua, por lo cual los PJS deberán bucear para encontrarla. Puedes encontrar las reglas pertinentes en el *Manual del Jugador*®.

Para descubrir que el bloque está dentro del agua es necesario superar una tirada de Sabiduría con una penalización de -2. Se ha movido con los años y sobresale un poco de la pared. Un personaje con fuerza 12 o superior será capaz de moverlo, revelando la cavidad donde se esconde la gema. El sapo no verá con buenos ojos que unos extraños se dediquen a bañarse en su estanque privado:

La ciudad en ruinas

1 cuadro = 3 m.



Sapo Gigante: INT animal; AL N; CA 6; MV 6 saltando 6; DG 2+4; pv 9; GACO 17; #AT 1; Daño 2-8; AE +3 de penalización a la tirada de sorpresa del enemigo, ataque a medio salto o a final de salto; TAM M (1 metro y medio); ML 7; PE 120; MM/345.

8. Casa del Hielo. El edificio fue construido para guardar comestibles perecederos entre hielo. El suelo de madera y una escalera descienden unos seis metros. Ahora es sólo un pozo abierto, parcialmente cubierto de escombros. Los personajes pueden bajar sin problemas si se aseguran mediante algún método racional. Si no, sufren 1d6 puntos de daño por cada 3 metros de caída.

Entre los escombros se esconden seis ratas gigantes que prefieren huir hacia sus escondrijos en lugar de luchar. Si son acorraladas o perseguidas acabarán por hacer frente al grupo.

Ratas gigantes (6): INT semi; AL N (E); CA 7; MV 12 nadando 6; DG 1/2; pv 4, 3 (x2), 2 (x2), 1; GACO 20; #AT 1; Daño 1-3; AE Enfermedad; TAM D (60 centímetros); ML 5; PE 15 cada una. MM/300.

9. Despacho del Escriba. El edificio

fue el despacho o la oficina de un escriba, donde acudían los habitantes para que les redactaran las cartas y se las leyeran. Las estanterías están rotas y no son capaces de soportar demasiado peso. Hay diez tinteros secos; pueden llenarse con agua de la fuente. Si se tocan demasiado los tinteros se acabará por molestar un ciempiés gigante que duerme entre los escombros.

Ciempiés gigante: INT nula; AL N; CA 9; MV 15; DG 2 pv; GACO 20; #AT 1; Daño ninguno; AE veneno (tirada de salvación con un bonificador de +4 o quedar paralizado durante 2d6 horas); TAM D (30 centímetros); ML 5; PE 35; MM/42.

10. Cisterna. Se trata de una cisterna de piedra que descansa sobre unos pilares a una altura de 6 metros. De la cisterna sale una tubería de cerámica que llega hasta la casa de baños (área 14). El agua de la cisterna se renueva regularmente con agua de lluvia y es posible que los personajes se sientan tentados a probarla. Los pájaros y murciélagos de la zona acostumbran a beber de ella, pero a veces son víctimas de las sanguijuelas que viven en el agua.

Los personajes no sufrirán daño alguno

a menos que ellos (o sus monturas) beban del agua de la cisterna. Cada vez que se beba existe un 10 por ciento de probabilidades acumulativas de que haya una sanguijuela.

Las sanguijuelas chupan sangre a un ritmo de entre 1 y 3 puntos de vida cada round durante diez rounds. Por cada round que la sanguijuela está en la garganta del personaje hay una posibilidad del 50 por ciento de que se ahogue por valor de 1d4 puntos de daño. Cualquiera que se ahogue tres rounds consecutivos, muere. Para matar a la sanguijuela basta con tocarla con un objeto de metal recalentado, por ejemplo, un alambre; de este modo la víctima ya no sufrirá más daño.

Sanguijuelas (4): INT nula; AL N; CA 10; MV 1; DG 1 pv; GACO 20; #AT 1; Daño 1-3; AE Ahogo; TAM D (3 centímetros); ML 6; PE 35 cada una; MM/219 (Sanguijuela)

11. Fuente central. Ésta era la plaza pública, y la fuente era un gran abrevadero para los caballos de los correos. La fuente está coronada por una escultura con tres unicornios encabritados. Desgraciadamente ya no funciona (en cada una de las bocas de los unicornios se pueden ver las cañerías de cobre verde ya secas) pero la pica está llena de agua estancada. El agua apesetosa está llena de insectos y ranas.

El desagüe está atacascado por una masa de porquería de color negro. Al estar atascado el desagüe, no se produce el efecto de sifón necesario para que funcione la fuente. Si se retira la porquería y se sopla en las cañerías de cobre, la fuente volverá a funcionar. El agua de la fuente se convierte en bendita (como era en el pasado) si se vierte en la pica el contenido de la poción de *agua dulce* encontrada cerca de los esqueletos (consulta el área 13), o bien si simplemente se deja funcionar la fuente normalmente durante doce horas. Hace muchos años la fuente estaba consagrada a una deidad de carácter bueno antes de ser pervertida por los seguidores del culto a Nergal. El agua bendita de la fuente será de utilidad contra el guardián de la cripta. (Consulta más adelante el área 31.)

12. Almacén. Tiempo atrás era una es-

pecie de almacén, pero ahora sólo alberga cinco barriles vacíos. El agua de lluvia los ha mantenido húmedos, por lo que aún son impermeables. Debajo del barril más cercano a la pared norte hay una llave de hierro que abre el cofre del área 16.

13. Esqueletos. El suelo de tierra del edificio está cubierto en parte por tres matorrales que conforman un seto natural. Enredados entre las espinas del seto hay dos esqueletos; eran exploradores que resultaron muertos por las stirges del área 5. Los Pjs pueden llegar a creer que las plantas son las responsables de la muerte de los humanos, pero simplemente crecieron ahí y no son ni inteligentes ni peligrosas.

La armadura y las armas del primer esqueleto están oxidadas, pero el casco sobre el cráneo parece intacto. Se trata de un *yelmo de comprensión de lenguajes y leer magia*. Quien lo lleve podrá entender el 90 por ciento de los idiomas hablados o escritos y el 80 por ciento de las escrituras mágicas (incluyendo las *runas arcanas*). El artilugio es un casco normal por lo que hace referencia a todo lo demás.

El segundo esqueleto también ha perdido su vestimenta con el paso del tiempo, a excepción del cinturón, el cual tiene una hebilla de oro con un gran rubí incrustado. El objeto vale 600 mo. Si se rompe el oro vale 150 mo, mientras que el rubí vale 300 mo.

Prácticamente oculta a la vista por unas ramas secas hay una poción de *agua dulce* que cayó de la mochila de uno de los dos aventureros. Puede utilizarse para purificar el agua de la fuente (área 11) o para crear agua bendita, tal y como se indica al final del pergamino de Sereen.

14. Casa de baños. En el suelo de azulejos de este edificio se hunden seis tubos de metal esmaltado. Una grifo en la pared deja caer agua en una pequeña corriente, erosionando los azulejos de la esquina suroeste. El grifo deja caer agua proveniente de la cisterna del exterior (área 10) y no causa problemas si no se toca. Si se manipula demasiado, cae de la pared y deja paso a un chorro de agua fría durante los siguientes diez rounds.

El flujo de agua forma un cono de 6

metros de largo con un diámetro de 6 centímetros en la base y de 3 metros en su parte más ancha. Los Pjs que se encuentren bajo el chorro de agua deben superar una Tirada de Salvación contra Parálisis o recibir 1d3 puntos de daño.

Escondida sobre los resbaladizos azulejos, detrás del tubo más cercano a la pared norte hay una araña. Está intentando no resbalar a causa de los azulejos mojados.

Araña peluda: INT baja; AL NM; CA 8; MV 12 en una telaraña 9 (no es capaz de crearla ella misma); DG 1-1; pv 7; GACO 20; #AT 1; Daño 1; AE Veneno (Tirada de salvación con un bonificador de +2, +5 a las tiradas de ataque una vez sobre una víctima; TAM D (15 centímetros de diámetro); ML 10; PE 120; MM/326.

15. Casucha. Hace unos diez años, el techo de esta cabaña de una sola habitación de seis metros por seis metros se derrumbó. Por mucho que busquen entre los escombros no encontrarán nada.

Las únicas estructuras que siguen en pie son la chimenea y el hogar. Si alguien curioseara en la chimenea desencadenaría el vuelo de una nube de murciélagos comunes que huirán despavoridos, sin hacer daño. Si un personaje intenta lanzar un conjuro le va a resultar verdaderamente difícil.

Murciélagos (30): INT animal; AL N; CA 8 (4 bajo condiciones de vuelo ideales); MV 1 volando 24 (b); DG 1-2 pv; GACO 20; #AT 1; Daño 1; AE Apagar antorchas (1% por murciélago encontrado en cada asalto) los personajes con magia deben superar una tirada de Sabiduría con una penalización de -2 para lanzar el conjuro; TAM D (30 centímetros); ML 3; PE 15 cada uno; MM/15.

16. Segunda casucha. Se trata de otra casucha de seis metros por seis metros, no tiene techo y su interior está lleno de telarañas. Las arañas que lo habitan son inofensivas y se escapan en cuanto las telarañas son rotas o quemadas.

Si los Pjs examinan la chimenea van a encontrarse con problemas. Durante el día es el refugio de dos sombras. Salen de noche para deambular por la ciudad abandonada y atormentar las criaturas vivas que encuentren. Los monstruos ata-

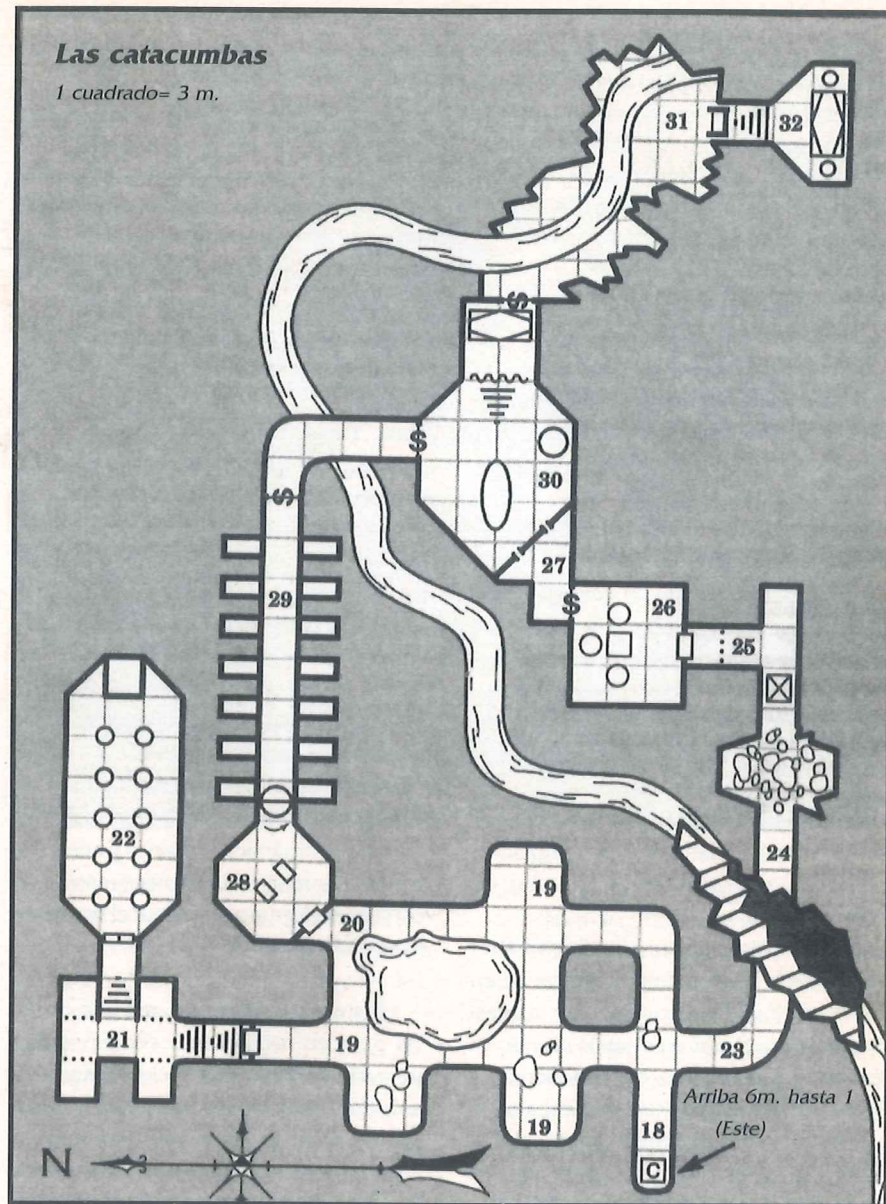
Sombras (2): INT baja; AL CM; CA 7; MV 12; DG 3+3; pv 16, 15; GAC0 17; #AT 1; Daño 2-5+especial; AE Drenaje de Fuerza; DE arma +1 o mejor para ser dañadas, inmunes a los conjuros de *sueño*, *hechizar*, *retener*, y ataques basados en frío; TAM M (1 metro ochenta); ML especial; PE 420 cada una; MM/312.

17. El troll. Otro edificio de seis metros por seis metros. Anteriormente dio cobijo a un ilusionista (un mago especialista) que pasó una noche en la ciudad. Para protegerse de posibles intrusos lanzó una *ilusión programada* con la forma de un horrible troll, que aparecerá de un agujero en el suelo si un humanoide entra en la sala. La ilusión nunca fue activada y su duración especial hace que siga activa: los PJs pueden activarla.

Si un personaje no se cree la existencia del troll, gana el derecho a una Tirada de Salvación contra conjuros: si la supera significa que ha decubierto el truco (consulta la descripción del conjuro en el *Manual del Jugador*®). De otro modo, dirige el combate normalmente, tomando nota

Las catacumbas

1 cuadrado = 3 m.



del daño ilusorio provocado por el troll a cada uno de los personajes.

El troll parece tener todos los ataques y poderes de un troll real. Una diferencia importante con un troll normal es que el monstruo no saldrá de la casucha para perseguir a los personajes y que desaparece inmediatamente después de ser «muerto» o bien después de un lapso de tiempo de 24 horas, depende de lo que suceda primero. No hay nada más de interés dentro de la cabaña.

Si un personaje recibe daño suficiente como para «morir», pierde la consciencia. Haz que el jugador realice una tirada de Shock del Sistema. Si pasa la tirada el personaje volverá a estar consciente al cabo de 1d3 turnos, con todo el daño curado. Un PJ inteligente descubrirá fácil-

mente que todo ha sido una ilusión.

Si el PJ falla la tirada, el PJ está convencido de haber recibido el daño, su cerebro hace que su cuerpo deje de funcionar, y muere.

Si los personajes utilizan fuego contra el troll, parece que funciona normalmente (las llamas envuelven al monstruo y le queman) pero pueden incendiar la cabaña. Lanza una Tirada de Salvación de objetos contra el fuego (5 o más para fuego normal, 7 o más para fuego mágico). Si se falla la tirada el edificio estará envuelto en llamas al cabo de un turno, para después quedar humeando durante horas.

Cualquiera que «mate» al troll recibirá los PE correspondientes. Después de todo, el monstruo es verdaderamente peligroso, ¿no?

Troll: INT baja; AL CM; CA 4; MV 12; DG 6+6; pv 28; GACO 13; #AT 3; Daño 1d4+4/1d4+4/5d4; AE los miembros cercenados atacan (un 20 natural cortará un miembro); DE regeneración; TAM G (2 metros y medio); ML 14; PE 1.400; MM/349.

Las catacumbas

Si los Pjs recobran la estatuilla del área 5 y la llevan a menos de 6 metros de las garitas (área 1) se calienta y empieza a murmurar (cuanto más se acerquen a la estructura). La entrada secreta está dentro del edificio.

La llave de hierro (del área 12) abre el cofre (del área 16), en el que hay un frasco con polvo plateado (el cofre también puede abrirlo un bribón con sus herramientas si el grupo no encuentra la llave). Hay suficiente *polvo de aparición* en la redoma para cuatro usos. Sreen informará a los jugadores que debe esparcirse al viento para que funcione.

Si se lanza el polvo en la garita este, podrá verse la silueta de una trampilla en el suelo, para desaparecer al cabo de unos minutos.

La trampilla aparece claramente si el grupo tiene la gema que se encuentra en el sótano inundado (el área 7) y la acercan al polvo, si está en el suelo cuando se esparce el contenido de la redoma, o bien si lo lleva la persona que esparce el polvo mágico. La trampilla podrá abrirla tranquilamente cualquier personaje de fuerza 10 o superior. Detrás de ella hay un pozo de seis metros que conduce a las catacumbas que se extienden bajo la ciudad.

La trampilla queda activada durante 24 horas antes de que se vuelva a necesitar la gema y el polvo para abrirla. Si los personajes no se dan cuenta de la provisionalidad de la trampilla, Tooroot les avisará de lo que dice el pergamino: «un tiempo». Un grupo inteligente controlará su tiempo en el interior de la tumba y conservará el *polvo de aparición* para salir de él. Un grupo algo más alocado quedará atrapado en las catacumbas hasta que se tope con Braxus (consulta el área 31).

Las catacumbas son una serie de grutas conectadas descubiertas cuando se empezó a construir la ciudad. En aquellos días, las grutas fueron exploradas y

se revelaron como demasiado húmedas para que sirvieran de almacén o de refugio y fueron selladas de nuevo. Las grutas fueron usadas de nuevo por los seguidores de Nergal como lugar secreto de reunión y como cementerio. Los acólitos se acordaron de las catacumbas después de la ejecución de Clarshh, cuando necesitaron de un refugio seguro. Por consecuencia, aquí enterraron a Clarshh, tal y como están a punto de descubrir los personajes.

18. Túnel. El pozo deja pasar a una persona a la vez y conduce a un túnel que lleva a las cuevas naturales. Por todo el suelo del complejo se pueden ver pequeñas piedras redondeadas y algunas rocas de mayor tamaño esparcidas por el suelo, pero no son obstáculo para moverse sin problemas ni para combatir. Los techos tienen una altura de tres metros y medio y las puertas están descritas una a una a continuación.

Los conjuros de *detectar magia* darán algunas pistas al grupo. Hay un aura de magia nigromántica a lo largo y ancho de todo el complejo, que se hace más fuerte conforme el grupo se acerca al no muerto que lo habita.

19. Cuevas selladas. Cada una de estas grandes habitaciones corresponde a un edificio de la superficie. Cuando se empezó a construir la ciudad, los sótanos de las primeras casas se derrumbaron encima de esta zona de las catacumbas. Por eso pueden verse en el techo unas grandes vigas de hierro, para evitar que eso volviera a ocurrir. Puede verse cómo las vigas corresponden más o menos a las plantas de los edificios del exterior. Las vigas hacen imposible que se pueda excavar en un sentido u otro.

20. Estanque & peligro acuático. El estanque tiene 30 centímetros de profundidad y envuelve el pilar central de la sala. El agua proviene de las filtraciones del sótano de la carnicería (área 7). En el estanque vive un cieno de cristal que sobrevive a base de ratas y ranas que ocasionalmente aparecen por la zona. El cieno no ha podido crecer demasiado a causa de la poca caza que hay en el lugar. No puede ir hacia el norte a causa de las puertas de piedras, ni hacia el sur, porque el puente fue destruido (consulta el

área 4F más adelante). Sus estadísticas son, pues, menores de lo normal.

El estanque del cieno contiene las monedas perdidas por un acólito de Nergal muerto hace muchos años: 10 mo, 6 mp y 12 mc.

Cieno de cristal inmaduro: INT animal; AL N; CA 8; MV 1, nadando 3; DG 2; pv 7; GACO 19; #AT 1; Daño 2-8 (2d4); AE Veneno (a menor potencia de lo habitual, Tirada de Salvación con un +2 o paralización); disolver madera, ropa y carne; DE las armas de madera deben superar una tirada de salvación contra ácido o se rompen; inmune al ácido, frío, calor y fuego; las armas sólo le producen 1 punto de daño (además del bonificador mágico si lo hubiera) por impacto; TAM P (1 metro); ML 10; PE 420; MM/278.

21. Celdas. La puerta que conduce a esta sección es de piedra, sólidamente engarzada a su marco. Dentro, hay unos escalones que llevan a una pequeña prisión con varias celdas. Cada una contiene un montón de harapos y de paja. La celda situada más al norte contiene una colonia de limos verdes en su techo.

Hay una escalera que conduce hacia el este y llega hasta la capilla (área 22)

Limo verde: INT nula; AL N; CA 9; MV 0; DG 2; pv 10; GACO 19; #AT 0; Daño ninguno; AE Convertir la víctima en limo verde; DE inmune a las armas y a la mayoría de conjuros; TAM P (1 metro veinte de diámetro); ML 10; PE 65; MM/278.

22. Capilla del Maligno. La entrada a esta gruta está cerrada mediante un par de puertas de madera podridas. Pueden abrirse sin esfuerzo para revelar que detrás de ellas hay una capilla dedicada a Nergal. Los personajes de alineamiento bueno se sentirán nerviosos y mal debido a la poderosa aura maligna que desprende la capilla.

Un pasillo rodeado de columnas negras lleva hasta un altar de basalto. El altar tiene unas pequeñas canalizaciones para recoger la sangre de las víctimas sacrificadas.

Colgando al lado izquierdo del altar hay un extraño cuchillo triangular con hoja de mithril (600 mo). A pesar de ser un trabajo refinadísimo, el cuchillo es un artefacto distintivo del culto que a buen

seguro atraerá la atención si se vende intacto. Al otro lado del altar hay un recipiente de oro (600 mo). También atraerá a los seguidores de Nergal y a sus enemigos, incluso a las autoridades, si se vende abiertamente en un mercado (una vez fundido puede valer unas 400 mo).

Los sacerdotes de alineamiento bueno que tengan la idea de purificar el lugar mediante el uso de agua bendita reciben una bonificación de 500 PE. La capilla de Nergal también puede ser destruida rompiendo el altar a martillazos o bien quemándolo y enfriándolo rápidamente con agua.

23. Abismo. Se trata de un abismo de 18 metros de profundidad. Puede oírse abajo cómo fluye una corriente de agua. Hace tiempo estaba cruzado por un elaborado puente de estalacmitas (unidas mediante un conjuro de *transmutar roca en lodo* y después un *transmutar lodo en roca*). Pero hace unos años se rompió y cayó al abismo.

La distancia más corta a cruzar es un salto de unos seis metros y medio. Sólo puede cruzarlo con garantías un personaje ayudado por un conjuro de *saltar*. Para enganchar una cuerda con garfio al otro lado debe conseguirse al primer intento (con un 99 o un 00 en 1d100). De otro modo no hay protuberancias a las que anclar el artilugio.

Si los personajes no tienen forma mágica de cruzar el abismo, ni tuvieron suerte con la cuerda, siempre pueden improvisar un puente con material proveniente de la ciudad (del establo por ejemplo), cortando algún árbol, o bien utilizando la escalera del área 4 (aunque el peso y tamaño de la escalera puede hacer difícil su transporte hasta aquí).

El arroyo que pasa al fondo del abismo viene de una bolsa de agua elemental que fluye bajo los cimientos de la ciudad. El río de agua fría y pura desciende rápidamente hasta aparecer en el trono de Braxus (área 31 más adelante), antes de seguir adelante para unirse a ríos más convencionales que salen de la montaña.

Si un PJ cae al abismo deberá superar una Tirada de Destreza para reducir el daño entrando suavemente en el río de tres metros de profundidad. Si pasa la tirada recibe 1d6 puntos de daño; un fallo significa una mala caída llevándose 6d6 puntos de daño. A menos que el perso-



naje esté sujeto por una cuerda, la víctima es arrastrada por el río 36 metros por round, recibiendo 1d4 puntos de daño a causa de las rocas, etcétera. Tres rounds más tarde aparecerá frente al trono de Braxus.

No expliques a los jugadores restantes lo que ocurre con el personaje que cayó al río. El DM puede utilizar notas para comunicarse con él a partir de ahora. Consulta las reglas de «Contener el aliento» del *Manual del Jugador*® para personajes con armaduras metálicas.

24 Derrumbamiento. Los buscadores de tesoros se encuentran con el inconveniente de salvar un derrumbamiento. Hay tres raíces que sobresalen del montón de ruinas, evidentemente son la causa del derrumbe.

El obstáculo sólo puede ser escalado por un personaje por round. Al cabo de este tiempo se hallará al otro lado. Si los PJ van demasiado deprisa (están huyendo de un monstruo, por ejemplo) hay un 50 por ciento de probabilidades de que se queden enredados en las raíces. Si un personaje se queda enredado en las raíces deberá gastar un round entero desliziéndose de ellas, mientras impide que sus amigos atraviesen el túnel. Pasar la

zona a toda prisa también conlleva una posibilidad del 50 por ciento de que haya un pequeño derrumbamiento, que produce 1d3 de daño y obliga al PJ a gastar otro round para llegar al otro lado.

Por cada persona y hora trabajando para sacar las piedras de la avalancha (posiblemente lanzándolas al abismo de 23) las posibilidades de enredarse con las raíces y de un nuevo derrumbamiento se reducen un 10 por ciento. (Una sola persona trabajando una hora lo reduce en 10 por ciento; dos personas, dos horas, un 40 por ciento, por ejemplo).

25. Trampa, rastrillo y boca mágica. Si un personaje anda buscando trampas tiene las opciones normales de encontrar la trampa cubierta en el suelo del túnel (1-3 en 1d6 para un enano, 1-7 en 1d10 para un gnomo, y el porcentaje habitual de encontrar trampas en un bribón). Si los personajes avanzan enganchados a la pared evitarán con éxito la trampilla.

Si un personaje pisa la trampa deberá superar una Tirada de Salvación contra Parálisis o caerá en un pozo de tres metros, recibiendo 1d6 de daño. Además de este inconveniente, la víctima es atacada por dos esqueletos que merodean en el pozo. Sólo puede ser atacado por

un esqueleto a la vez dadas las estrecheces del lugar en cuestión.

El brazo norte del cruce está cerrado por un rastrillo que parece hecho de piedra. De hecho, durante años el agua filtrada del techo ha ido resbalando sobre el metal hasta formar una capa mineral por encima del rastrillo. Los Pjs lo descubrirán tan pronto toquen una de las barras: la piedra salta fácilmente revelando el metal oxidado del interior. Si un personaje intenta una acción de Doblar Barras/Alzar puertas tiene un bonificador de +10 por ciento debido al penoso estado en que se encuentra el rastrillo.

Tan pronto como un humano, semihumano o humanoide toca el rastrillo aparece una *boca mágica* en la pared que dice:

«Cuidado y no sigas avanzando o serás aplastado. ¡Vete de aquí ahora o muere!»

La amenaza de la *boca* es banal. El conjuro funciona sólo una vez y no vuelve a repetirse si se vuelven a tocar los barrotes. Fue creado para asustar, pero aparte de su mensaje no ocurre nada más.

Esqueletos (2): INT nula; AL N; CA 7; MV 12; DG 1; pv 6, 4; GACO 19; #AT 1; Daño 1d6; DE reciben la mitad de daño producto de armas de cortadoras o penetradoras, inmune a los conjuros de *sueño*, *hechizar*, *retener*, y *miedo*; TAM M (1 metro ochenta); ML especial; PE 65 cada uno; MM/315.

26. Guardianes zombi. La puerta que conduce a esta gruta está atrancada y cuesta algo abrirla (tirada de abrir puertas con una penalización de —5). La sala apesta a carne podrida. Hay una mesa a la que están sentadas tres figuras vestidas con harapos y embozadas.

Las tres figuras son zombis y revelan sus rostros levantando sus capas. En su día eran los guardias encargados de impedir la entrada a la sala de embalsamamiento (área 30). Los monstruos se acercan tambaleantes hacia el grupo para ahuyentarlo, pero ya no utilizan sus armas que están en el cuerpo de guardia (área 27).

Una redoma de agua bendita causa 2-8 puntos de daño a un zombi. Los zombis pueden ser ahuyentados por un clérigo de cualquier nivel.

Zombis (3): INT nula; AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pv 10, 9, 3; GACO 19; #AT 1; Daño 1-8; DE inmunes a los conjuros de *sueño*, *hechizar*, *retener*, *detectar magia*, *veneno* y ataques basados en frío; TAM M (1 metro ochenta); ML especial; PE 65 cada uno; MM/373

27. Cuerpo de guardia. Aquí estaba el cuerpo de guardia. Hay dos mirillas que dan a la oscura sala de embalsamamiento (área 30). Las mirillas miden 12 centímetros de ancho por treinta de alto. Los guardias que vigilaban el lugar se han convertido en zombis por el efecto mágico y nigromántico del lugar, ya no pueden hacer más que luchar contra el grupo en el área 26 o a través de las mirillas al área 30.

En el suelo quedan los restos de las ballestas y pivotes de los guardias. Las cuatro ballestas ligeras están rotas y las cuerdas, podridas, pero los 40 pivotes están en excelente estado y pueden ser utilizados.

28. Antecámara a las tumbas de los acólitos. La puerta de la habitación es de piedra y está reforzada con hierro. Hay una cerradura pero se abre fácilmente hacia dentro. La habitación es octogonal. En el suelo hay los restos destrozados de dos esqueletos. Al este hay una pequeña abertura con una estatua de tamaño natural de Nargal, sobre un pedestal semicircular.

Se trata de la antecámara a las tumbas de los acólitos de Nargal (no de Clarshh), que se encuentran detrás de la estatua. En el suelo hay dos trampas que se activan al pisar las baldosas centrales de la cámara. Si se utilizan figuras durante la partida el DM, simplemente, debe comprobar si los personajes pasan por el centro de la habitación. Cada PJ que pase o se detenga encima de las losas tiene un 10 por ciento acumulativo de probabilidades de activar el mecanismo.

Si no se usan figuras, cada PJ que entre en la habitación debe superar una tirada de Destreza. El primero en fallar activa la trampa. El DM puede hacer repetir la tirada si los personajes se mueven por la habitación y la trampa aún no ha sido activada.

Si no se ha atrancado la puerta, el mecanismo de la trampa cierra la puerta de forma hermética. En el mismo instante

se oye un «click» y el techo empieza a bajar. En el segundo round, el techo está a un metro ochenta del suelo, en el tercero a un metro veinte, en el cuarto a treinta centímetros, hasta que queda a dos centímetros del suelo en el quinto round. En el sexto round vuelve a subir. La puerta se desbloquea una vez el techo vuelve a su posición original.

Hay algunas maneras de escapar al aplastamiento. Un halfling o un gnomo puede esconderse en la abertura, debajo de la estatua de Nargal (cabían dos personajes pequeños). Si un PJ abre la puerta conseguirá que el techo deje de bajar al quedar atrancado en la puerta. Si se empuja hacia dentro el escudo de la estatua, el techo vuelve a subir, la puerta se abre y la trampa queda neutralizada. También hace girar el pedestal 90 grados y abre un pasadizo que lleva al área 30 descrita más adelante.

Si alguien es atrapado por la trampa, muere, no existe escapatoria mágica. Los esqueletos pertenecen a acólitos poco importantes que «ayudaron» a sus superiores a probar la trampa. No hay tesoro en la habitación.

29. Tumbas de los acólitos. Los acólitos más importantes de Nargal eran enterrados aquí, a excepción de Clarshh, que requirió de un entierro un tanto más exclusivo.

Cada cadáver fue depositado en un nicho de la altura del pecho de un humano. Cada nicho de metro y medio por metro y medio mide tres metros de profundidad y está sellado con una lápida. En la lápida puede leerse el nombre de la persona que lo ocupa. No hay fechas en ninguna de las 14 lápidas del pasillo. Si los aventureros abren los nichos encontrarán los restos de un acólito junto con algo de tesoro (en la mayoría de casos). En la pared norte, de oeste a este encontrarán lo siguiente:

La primera tumba tiene el nombre de «Eldus». En su interior hay un viejo esqueleto. Entre sus costillas hay una gargantilla de oro que vale 30 mo.

En el segundo nicho, de nombre «Kurg», el esqueleto era propietario de una *maza de infantería +1*.

El tercer nicho muestra el nombre de «Coblat». El cadáver lleva un anillo de oro de 30 mo.

La cuarta tumba es la de «Septurn».

Cuando fue enterrada llevaba una *atenuado de camuflaje*, que ha soportado el paso del tiempo.

En la quinta tumba puede leerse «Whartesh». Unos pots rotos dentro del nicho guardan 100 mo y 50 mc.

«Cortan» descansa en el sexto nicho. En la tumba sólo hay los restos de unos huesos marcados por las mordeduras de ratas y cuatro gemas de 20 mo cada una de valor.

«Miros» está enterrado en el séptimo. El esqueleto lleva una bolsa de cuero desgastada con 50 mo.

En la pared sur, de oeste a este, los Pjs encontrarán lo siguiente:

«Kabesh», propietario del primer nicho. En una funda el esqueleto tiene una *daga + 1*.

En la segunda tumba de la pared la lápida reza «Quillick». Parece que no hay nada de valor, pero en el hueco del cráneo hay 2 mpl.

En el tercer nicho se puede leer «Enpure». En una pequeña cajita junto a la mano del esqueleto hay dos *pociones de curación*.

El cuarto nicho tiene en la lápida el nombre de «Selltine». En su interior sólo hay cenizas y Selltine fue enterrado sin ninguna pertenencia.

En la quinta tumba están los huesos de «Bernick». No tiene pertenencias y parece que la lápida haya sido tocada. (Los Pjs pueden creer que los esqueletos del área 28 eran desvalijadores de tumbas, pero la verdadera respuesta al dilema está en el último nicho de la pared).

Ésta es la sexta tumba, la lápida ha sido abierta y quedan restos de ella en el suelo. Parece que en ella estaba escrito el nombre de «Yaldros». Los huesos del interior de la tumba han sido removidos violentamente y los tesoros expoliados. El culpable está en el séptimo nicho.

El séptimo nicho tenía escrito en su lápida el nombre de «Mattsher». La lápida está intacta, pero ya no está sellada. Dentro está Mattsher, un Ghast que no puede abandonar el área de las tumbas. Si se abre su tumba atacará para defender sus tesoros.

Mattsher viste una túnica de seda que vale 300 mo. Al fondo de su tumba hay una copa de oro (150 mo) y un saquito con 15 gemas que valen 90 mo (x5), 75 mo /x6) y 20 mo (x4).



Ghast: INT alta; AL CM; CA 4; MV 15; DG 4; pv 18; GACO 17; #AT 3; Daño 1-4/1-4/1-8; AE paralización por contacto (incluyendo elfos); DE olor fétida (tirada de salvación contra veneno o se realizan los ataques con una penalización de — 2), inmune a los conjuros de *sueño* y *hechizar*; TAM M (1 metro ochenta); ML 14; PE 650; MM/131.

30. Sala de embalsamamiento. Se trata de una cámara polvorienta en la que se puede percibir un tenue olor a componentes químicos. En el centro del suelo hay una bañera cubierta de espuma cristalina. Al lado hay un círculo, de los que se utilizan en rituales mágicos, grabado en la piedra. Al este hay una mesa sobre la que hay restos de ropa, utensilios y material quirúrgico. Unos escalones se dirigen hacia una pequeña habitación al este.

En esta sala fue embalsamado el cuerpo sin vida de Clarshh, antes de ser enterrado. Primero le quitaron los órganos vitales, rellenaron las cavidades y colocaron el cuerpo en un baño químico que lo preservaría por los tiempos. El cadáver fue envuelto en lino y sellado con resina. El cuerpo fue entonces bendito con pregarías a Nergal y llevado en procesión hasta su lugar de descanso.

En la esquina suroeste hay dos mirillas que dan al cuerpo de guardia (área 27). Si algún Pj hace demasiado ruido atraerá a los zombis del área 26. Éstos se darán cuenta de la presencia de extraños en la

sala y aparecerán detrás de las mirillas al cabo de dos rounds. A través de las aberturas meterán sus brazos putrefactos intentando atrapar a los personajes que se acerquen demasiado. Es bastante terrorífico, pero los zombis son bastante fáciles de evitar, ya que no usarán las ballestas que utilizaron en vida.

La habitación al este contiene un sarcófago de piedra. Está sellado con alambres y glifos de plomo. Se trata de un cebo para distraer a posibles profanadores de tumbas, para que crean que han encontrado la verdadera tumba (hay una puerta secreta en la pared este que lleva donde está la tumba de Clarshh en realidad).

Si los Pjs rompen un glifo no parece ocurrir nada malo. La madera podrida del ataúd se deshace al contacto; los huesos de su interior conservan algo de ropa sobre ellos. Si examinan los ropajes y superan una tirada de Inteligencia caerán en la cuenta de que no se parece a la tela que había en la sala de embalsamamiento, sobre la mesa. El único tesoro que hay en un rincón del ataúd es una bolsa en la que hay 150 mo.

31. El guardián de la tumba. Una puerta secreta conduce hacia un arroyo que se adentra en una cueva natural. Del techo cuelgan las estalactitas y el suelo está lleno de estalagmitas, pero no tantas como para impedir el movimiento (o para dar cobertura).

Siguiendo el arroyo, los aventureros

legan delante de un trono de piedra colocado bajo unos escalones. Los escalones suben y se alejan del área hacia la cripta (área 32). El trono obstruye el paso hacia la escalinata y la cripta.

Sentado en el trono hay una figura esquelética, vestida con una túnica marrón. Su cráneo desnudo y sus manos son bien visibles. A nueve metros de distancia pueden verse unos puntos de luz rojos dentro de las cuencas vacías de sus ojos. Se trata de Braxus, el guardián del que se habla en el pergamino de Sereen. El monstruo es una cosa de las criptas colocada aquí para evitar que nadie que no sea un clérigo de Nergal de catorceavo nivel acceda a la cripta de Clarshh (área 32). Braxus fue creado utilizando un esqueleto y un pergamino de *crear cosa de las criptas* después que Clarshh fuese enterrado.

El monstruo no se mueve hasta que alguien entra en la caverna. Tanto da si quien entra lo hace corriendo, lentamente, en forma gaseosa, volando o polimorfeado. Braxus está particularmente intrigado si los Pjs entran a través del río (sea muertos o vivos) y pescará a quienquiera que se encuentre en el río por la simple curiosidad de mirárselo de cerca.

Hace décadas que Braxus espera aquí. La cosa de las criptas tiene inteligencia humana, por lo que aunque no lo convierta en un gran conversador puede comunicarse con los intrusos antes de decidir qué hacer con ellos.

Braxus tiene órdenes de impedir que alguien acceda al sepulcro del área 32, pero no tiene por qué atacar inmediatamente si nadie se dirige escaleras arriba. Es posible incluso que los personajes puedan irse sin ser molestados si no intentan entrar en el sepulcro.

Braxus habla si es interrogado, aunque su voz es metálica y baja (por el poco uso). Al cabo de un rato la voz se va volviendo grave y melodiosa.

La cosa de las criptas no tiene recuerdos de antes de ser creada. Sabe que fue creada mediante un pergamino y que la gente que lo hizo tenía miedo de que el conjuro no funcionase. Estaban ansiosos la primera vez que se movió, pero parecieron más tranquilos cuando vieron que les obedecía.

Aunque Braxus es bastante comunicativo y está bastante contento de poder hablar con alguien, tiene muy claro que

no debe permitir el acceso a nadie hasta la cripta de Clarshh y no puede convenírsele de lo contrario. Tiene un vínculo mágico con la cripta: si los Pjs consiguen despistarlo y alguien llega a la cripta, Braxus lo notará tan pronto ponga un pie en ella. Inmediatamente se dirigirá arriba y atacará mediante un conjuro de *teleportación de masa*. También puede usar el conjuro si es atacado, amenazado, embestido o disparado por un enemigo.

Si los aventureros logran acceder de algún modo a la cripta, mirar en ella y huir antes de que Braxus llegue (algo prácticamente imposible), la misión del monstruo cesa y cae al suelo convirtiéndose en polvo.

Un personaje atacado por la magia de Braxus tiene derecho a una Tirada de Salvación contra conjuros. Los objetos inanimados del objetivo son teleportados inmediatamente. Los objetos lanzados contra el monstruo tienen derecho a tirada de salvación en la misma tabla que el PJ que los tira, si no lo superan, se desvanecen. Las víctimas del ataque aparecen automáticamente en la superficie. El DM puede determinar a su voluntad los efectos de misiles explosivos *teleportados*, etcétera.

El conjuro sólo puede ser lanzado una vez sobre el grupo de aventureros. Si los Pjs se dividen en pequeños grupos, uno entrando en la caverna y otro quedándose fuera, el segundo grupo aún puede ser *teleportado* por Braxus.

Aquellos que pasen la tirada de salvación o bien vuelvan a entrar en la cripta son atacados físicamente por el monstruo. Braxus utiliza sus garras que producen 1d8 de daño.

El monstruo sólo puede ser dañado por armas mágicas. La cosa de las criptas no puede ser ahuyentada, pero sí puede ser dañada con agua bendita por un total de 2d4 por redoma. Los Pjs pueden usar el agua de la fuente (área 11) con este fin.

Si resulta destruido, Braxus estalla en trocitos, suspirando aliviado.

Braxus (cosa de las criptas): INT alta; AL N; CA 3; MV 12; DG 6; pv 39; GACO 15; #AT 1; Daño 1-8; AE *Teleportación* (uno por grupo de aventureros); DE arma +1 o mejor para ser dañado, inmune a los conjuros de *sueño*, *hechizar* y *retener*, e inmune a la expulsión de

muertos vivos; TAM M (1 metro ochenta); ML 18; PE 975; MM/51.

32. Sepulcro de Clarshh. Ésta es la verdadera tumba de Clarshh, el sacerdote de Nergal. Los escalones conducen a una sencilla caverna, donde hay un sepulcro sin adornos. Está sellado con alambre y glifos similares a los del ataúd de la sala de embalsamamiento (área 30). A los pies del sarcófago (al oeste) hay una urna que contiene 1.200 mo. A la cabeza del sarcófago (al este) una urna con 2.000 mp.

Si un bribón realiza una tirada de buscar trampas encontrará un *glifo de protección*. Puede ser desactivado con una tirada de desactivar trampas a la mitad del porcentaje normal del bribón. De otro modo es necesario un conjuro de *cancelar magia* de nivel catorce.

La trampa puede ser activada deliberadamente desde una distancia de tres metros y medio. Simplemente hay que romper primero el resto de sellos del sarcófago y después utilizar un palo para activar el glifo.

Una vez activado el *glifo* ciega a todo aquel que se encuentre a menos de tres metros del sarcófago y no supere una tirada de salvación contra conjuros. Los seguidores de Nergal son inmunes a estos efectos.

Dentro del sarcófago hay un ataúd de madera en buen estado. Unas jarras de cerámica entre el ataúd y el sarcófago contienen los órganos vitales de Clarshh, extraídos durante el embalsamamiento. Están dentro de una solución química para su conservación. Clarshh está momificado dentro del ataúd. Es posible que los Pjs estén asustados por la momia, pero no es un no muerto ni arde.

El cadáver está fuertemente sujeto por vendas que deben cortarse para obtener el resto de tesoro. Debajo de las vendas que cubren el pecho hay una coraza de oro macizo, con piedras preciosas engarzadas de forma exquisita (vale unas 1.000 mo). Entre los vendajes del torso hay 15 gemas por valor de 500 mo (x3), 300 mo (x7) y 100 mo (x5).

Atado fuertemente a la mano derecha hay un pequeño cubo de dos centímetros de lado. Se trata del *cubo de fuerza* que busca Sereen. Si los personajes lo prueban, puedes encontrar los detalles de funcionamiento en la *Guía del Dungeon Master®*.

Si los aventureros quitan las vendas al cadáver podrán ver las heridas producto de las flechas que usaron para ejecutar a Clarshh.

Finalizando la aventura

Si los Pjs llegan rápido al sepulcro, sin explorar antes el resto del complejo, se les debe permitir ahora hacerlo, si así lo desean. Su «parte» aumentará si cogen los tesoros que existen repartidos en el resto de salas.

De todas formas, si deciden salir antes (o bien si ya han explorado todas las áreas de las catacumbas), pueden volver a la entrada. Desaparecerá al cabo de 24 horas desde el momento en que entraron. Son necesarias la gema y el *polvo de aparición* para volver a abrir la trampilla. Si ya no queda *polvo*, los Pjs pueden ser enviados al exterior por Braxus o bien, si el DM es especialmente bondadoso, pueden usar el *cubo de fuerza*, para viajar para flotar por el río en busca de nuevas aventuras dentro de las cavernas.

Sereen invita a los personajes a unirse a él mientras cuenta el tesoro. El arcano cumple su palabra: se queda el 80 por ciento de todas las monedas y el *cubo de fuerza*. El grupo puede ragatear los precios de las gemas, joyas, etcétera, ya que no especificó esto en el momento de la contratación. Sereen cambia los objetos por dinero contante y sonante (al 50 por ciento de su valor), si los personajes quieren venderlos.

Sereen comprobará e identificará todos los objetos mágicos encontrados, pero son propiedad del que los encontró. Ofrece comprar los objetos por cinco veces su valor en PE. Si no se acepta su oferta, no piensa presionar.

Sereen espera que los aventureros le escolten de nuevo hasta la civilización y le devuelvan las armas mágicas que les prestó antes de pagarles la soldada. Si se niegan, contratará otros aventureros para recuperar lo que es suyo.

El DM puede añadir entre 500 y 1.000 PE a los personajes responsables del encuentro del *cubo de fuerza*, en concepto de puntos por historia. Aquellos que no consigan recuperar el cubo no ganan esos puntos.

Otras aventuras

Si el DM ha ideado una aventura peligrosa a continuación, Sereen puede ofre-

cer las armas a los personajes a cambio de cinco veces su precio en PE (los puntos de experiencia de las armas puede encontrarse en la *Guía del Dungeon Master*). Si no quieren, Sereen ya tiene comprador para las armas, por lo que no forzará la situación.

La visita al sepulcro de Clarshh puede conllevar directamente a nuevas aventuras. Si se intentan vender los objetos religiosos de las catacumbas se puede alertar a paladines, sacerdotes de alineamiento bueno y otros grupos que quieran saber qué hacían los personajes con esos objetos.

Los enemigos del culto pueden creer que los personajes son ex miembros del culto, o bien hijos de acólitos que ahora venden sus posesiones. Pueden atacar a los aventureros, creyendo que intentan reunir dinero para proseguir extendiendo la palabra de Nergal.

Si los acólitos de Nergal oyen hablar de la aparición de los objetos sagrados intentarán tomarse venganza en los Pjs por el expolio de la tumba de Clarshh. Esta posibilidad abre un abanico de posibles archienemigos. También es posible que los acólitos se dediquen ahora a investigar los antiguos ritos y alquilen mercenarios (de incógnito) que les ayuden (en este caso los Pjs).

Es posible también que Sereen vuelva a aparecer en escena. Ha viajado mucho y tiene muchos contactos, quizás incluso con otros planos de existencia. Si los Pjs necesitan información acerca de una historia o de un objeto especial en concreto pueden acudir a Sereen, el cual dirá lo que sabe por un buen precio.

Por otro lado, el arcano puede haber sido ofendido o insultado por los aventureros mientras exploraban la tumba de Clarshh. Si eso sucedió, pueden caer en sus manos más adelante. La venganza de Sereen será algo más sofisticada que un ataque físico o un secuestro. El DM puede imaginar algunas formas de que Sereen recupere su dignidad perdida.

Conjuros del arcano

Runas arcanas (Alteración)

Conjuro de hechicero cuarto nivel

Alcance: Contacto

Componentes: V, S, M

Duración: Permanente

Tiempo de lanzamiento: Especial

Área de efecto: Pergamino o libro

Tirada de Salvación: No

Al utilizar el conjuro, un hechicero puede escribir un mensaje o un texto más largo, escondiéndolo de forma invisible en un pergamino, libro o tomo. El mago puede inscribir una advertencia dentro de un texto mundano o mágico, enviar una carta con información secreta entre líneas, o bien incluso escribir un libro dentro de otro volumen.

Las *Runas arcanas* son similares al conjuro de mago de primero *Marca de Hechicero*, pero no se revelan frente a un conjuro de *detectar magia*. Pueden ser vistas mediante un conjuro de *ver realmente* o por alguien que utilice el conjuro *leer runas arcanas*. Los arcanos pueden leer las *runas arcanas* instintivamente; son los únicos seres que pueden hacerlo sin estar entrenados para ello.

Los componentes materiales del conjuro son un poco de limón seco en polvo y una pluma de escribir. El personaje que lanza el conjuro debe decir lo que escribe en voz baja. No es necesario tinta. En textos más largos, sólo se necesita un conjuro de *runas arcanas*, el tiempo de lanzamiento finaliza cuando el escritor acaba su trabajo.

Leer runas arcanas (Adivinación)

Conjuro de hechicero de cuarto nivel
Alcance: 0

Componentes: V, S, M

Duración: 2 rounds por nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 round

Área de efecto: Especial

Tirada de salvación: No

Usando este conjuro, el hechicero puede descifrar la escritura secreta escondida en un texto mágico o mundano mediante un conjuro de *runas arcanas*. El hecho de descifrar no implica necesariamente el de comprender. Si el que lanza el conjuro no es un arcano debe usar el conjuro para volver a leer incluso textos ya localizados, a diferencia de lo que ocurre con el conjuro de *leer magia*. Los textos que deban ser utilizados frecuentemente deben ser transcritos de *runas arcanas* a común o a otro lenguaje más fácil de leer.

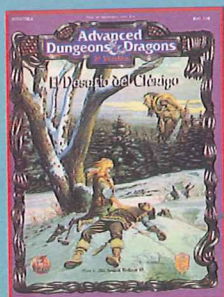
El componente material del conjuro es una pequeña vela y una lupa. La vela debe encenderse y mantenerse detrás de la hoja de papel, para que la luz se filtre a través de él. El hechicero debe entonces fijar su vista a través de la lupa y leer las runas en voz alta. ■

Advanced Dungeons & Dragons

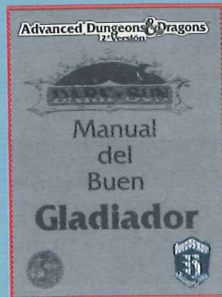
2ª Versión



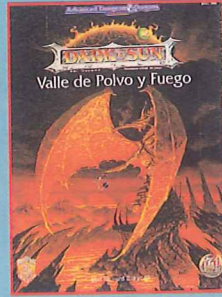
Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlos por correo utilizando el CUPON ADJUNTO



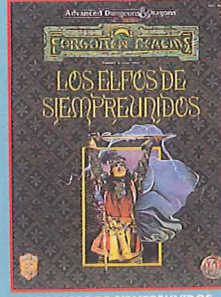
EL DESAFÍO DEL CLÉRIGO



MANUAL DEL BUEN GLADIADOR



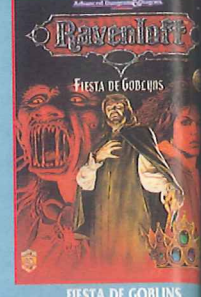
VALLE DE POLVO Y FUEGO



LOS ELFOS DE SIEMPRE UNIDOS



COMPENDIO DE MONSTRUOS
Ravenloft



FIESTA DE GOBLINS



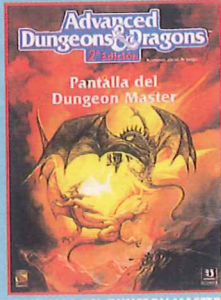
GUÍA DEL JUEGO DE ROL



GUÍA BÁSICA DEL JUEGO DE ROL



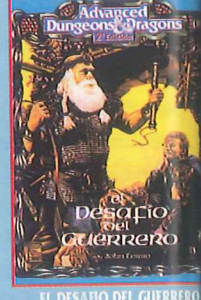
MANUAL DEL JUGADOR



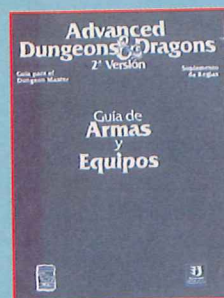
PANTALLA DEL DUNGEON MASTER



COMPENDIO DE MONSTRUOS
VOL. UNO



EL DESAFÍO DEL GUERRERO



GUÍA DE ARMAS Y EQUIPOS



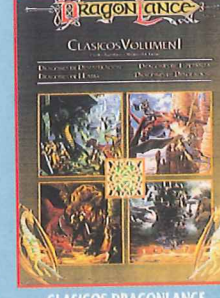
RELATOS DE LA LANZA



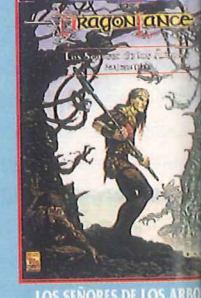
GUÍA DEL DUNGEON MASTER



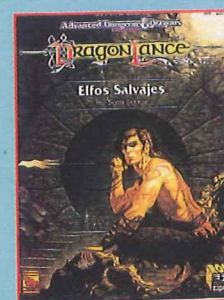
COMPENDIO DE MONSTRUOS
APÉNDICE UNO AL VOL. UNO



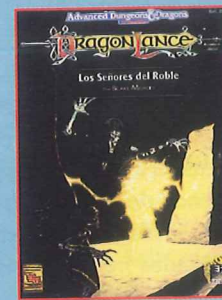
CLÁSICOS DRAGONLANCE
VOL. UNO



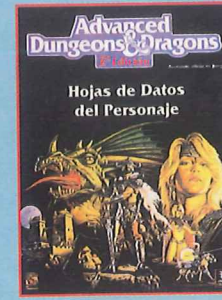
LOS SEÑORES DE LOS ARBORES



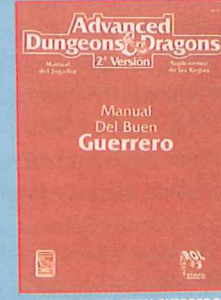
ÉLFOS SALVAJES



SEÑORES DE LOS ROBLES



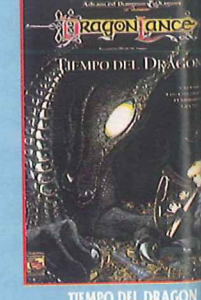
HOJAS DE DATOS DEL PERSONAJE



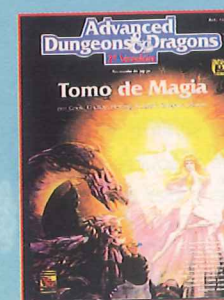
MANUAL DEL BUEN GUERRERO



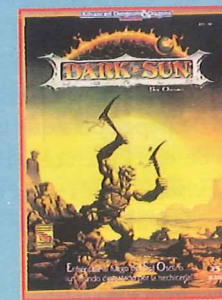
COMPENDIO DE MONSTRUOS
VOLUMEN DOS DRAGONLANCE



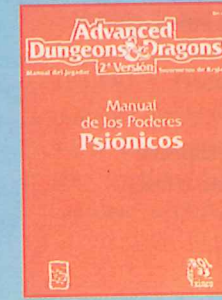
TIEMPO DEL DRAGÓN



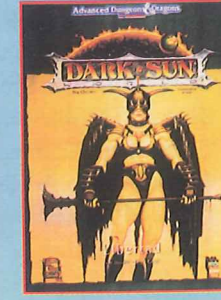
TOMO DE MAGIA



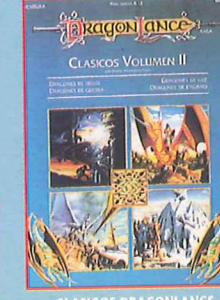
SOL OSCURO



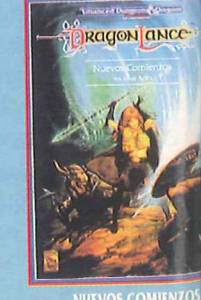
MANUAL DE LOS PODERES PSÍQUICOS



LIBERTAD



CLÁSICOS DRAGONLANCE
VOL. DOS

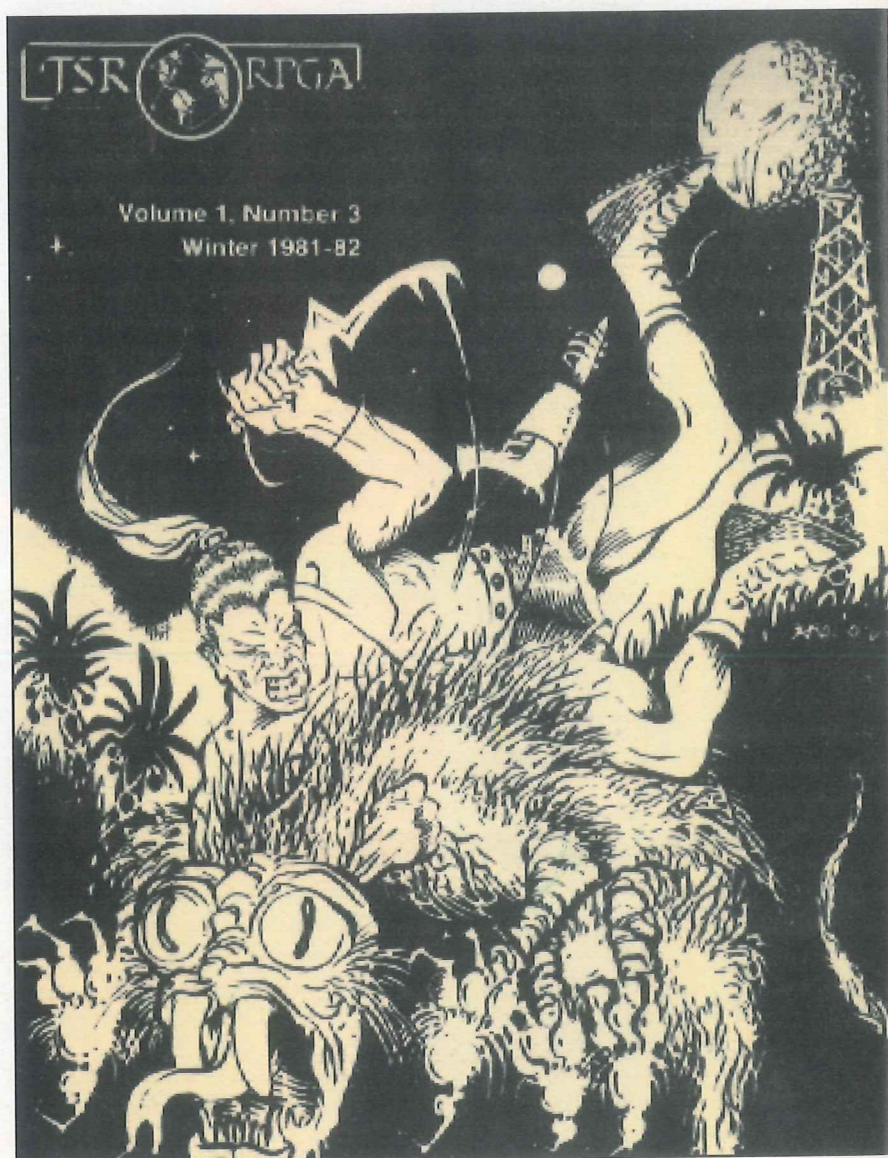


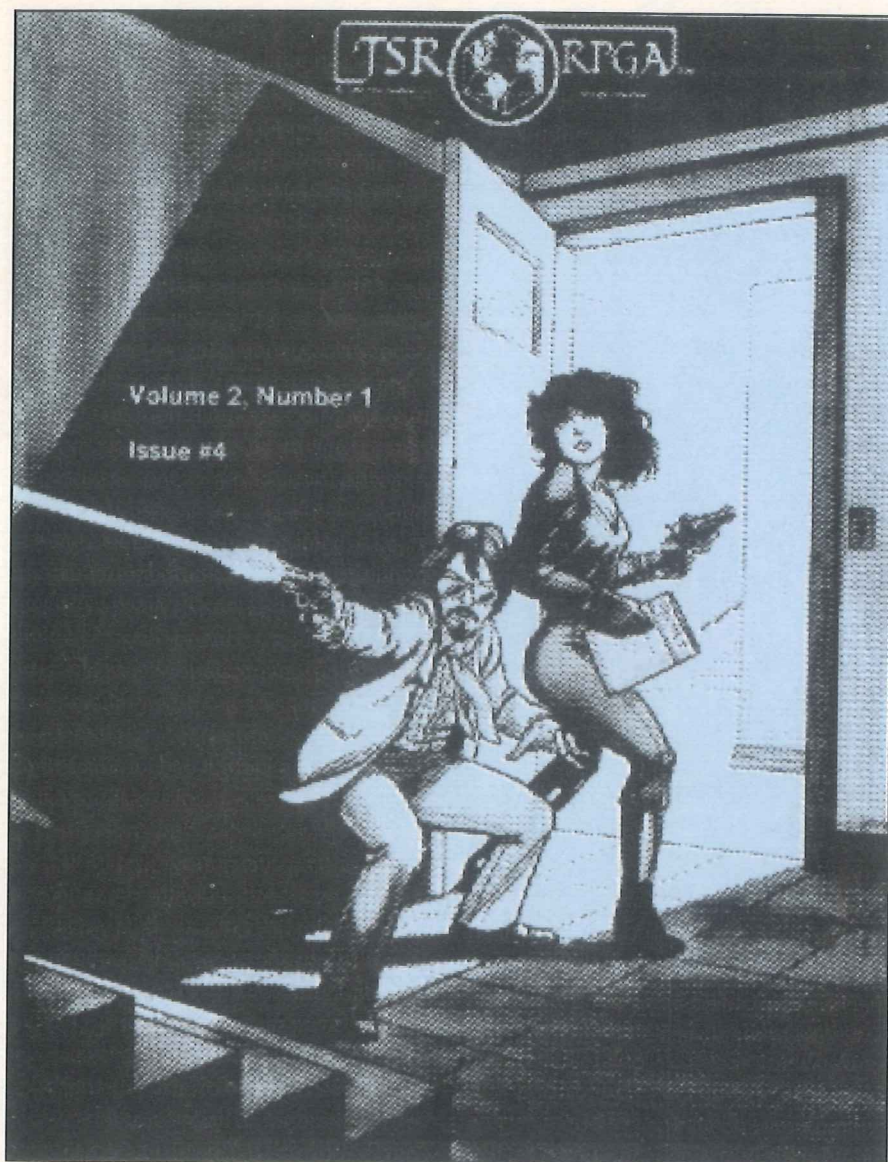
NUEVOS COMIENZOS

TODO LO QUE QUERIAS SABER SOBRE LA RPGA PERO TEMIAS PREGUNTAR...

Las siglas RPGA son el acrónimo de «Role Playing Game Association». Con más de 9.500 miembros (7.000 de ellos en Norteamérica) se trata del mayor club de jugadores del mundo. Surgida originalmente como un club de fans de D&D, la RPGA ha trascendido esos límites convirtiéndose en un foro permanente para el intercambio de ideas entre la mayor variedad imaginable de jugadores de rol.

A cambio de una modesta cuota anual (20 dólares, unas 2.600 pesetas al cambio actual), los miembros reciben mensualmente la revista «Polyhedron», que incluye artículos de celebridades tales (al menos en el mundillo de AD&D) como Ed Greenwood o Roger E. Moore. La pertenencia a la RPGA también permite a los miembros la participación en torneos reservados a éstos y organizados por la Asociación. Tampoco debemos olvidar que la RPGA colabora con torneos locales, suministrando escenarios, normas, baremos de puntuación y premios; éste ha sido el caso en más de 200 torneos





disputados este pasado año 1995 en Norteamérica, Sudamérica, Europa y Australia.

Las campañas exclusivas de la RPGA son quizá las que más fama han dado a esta Asociación. Se trata de campañas compartidas con múltiples «masters», coordinados por una sola persona (actualmente se trata de Scott Douglas). Todos los personajes que participan en esta «megacampaña» son dirigidos por su respectivo jugador, creando así una interacción continua entre jugadores que mantiene siempre vivo el interés de esta enorme partida. El máximo exponente de este tipo de campaña es «Ravens Bluff, the Living City», que hace

honor a su apelativo de ciudad viviente, puesto que se trata de una ciudad de la campaña «Forgotten Realms» (al sur de Tantras, para aquellos que conozcan este mundo de campaña), en perpetuo cambio gracias a la actuación de los más de 4.000 personajes (cada uno en manos de su respectivo jugador) que la convierten en la

mayor campaña del mundo, en funcionamiento desde 1987. Producto de la continua actividad de los miembros de la RPGA



son varios módulos oficiales que detallan algunas de las más memorables aventuras ocurridas en tan singular ciudad. No es ésta la única campaña de AD&D organizada por la RPGA (aunque sin duda sea la más popular). «The Living Jungle» (ambientada en las frondosas junglas de Malatra, con belicosas tribus y terribles dinosaurios) y «The Living Death», son otras dos campañas colectivas de la Asociación.

Una concepción errónea que está relativamente extendida es la que convierte a la RPGA en una Asociación exclusivamente relacionada con AD&D y los productos de TSR. Aunque las campañas y torneos más populares pertenezcan al mencionado ámbito, la Asociación no se limita exclusivamente al mismo. Campañas compartidas tan populares como «Virtual Seattle» (el Seattle del año 2052 siguiendo el reglamento del juego de FASA, «Shadowrun») y «Threads of Legend» (para «Earthdawn», también de FASA) avalan ésta teoría. Sin ol-



EL BALUARTE

¡Organizamos partidas y campeonatos!
¡Aprende a pintar con nosotros!

¡Pedidos por correo!
Carátulas de TV, Películas, Maquetas y muchas cosas más ...

PLAZA DE VERIN, 10
28029 MADRID
TEL.91/ 739 88 31

JUEGOS DE ROL

- Especialistas en Games Workshop
- Rol nacional y de importación
- Figuras y complementos
- Material para dioramas

WARGAMES

- 3W, Abalone Hill, GDV, The gamers ...
- Reglamentos para wargames de figuras
- Figuras de 15 y 25 mm : Battle honours, Essex, Front rank, microtanks ...

J. MUNICIPAL

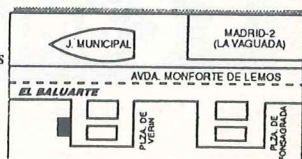
MADRID-2 (LA VAGUADA)

AVDA. MONFORTE DE LEMOS

EL BALUARTE

PLAZA DE VERIN

NOVA LIMA

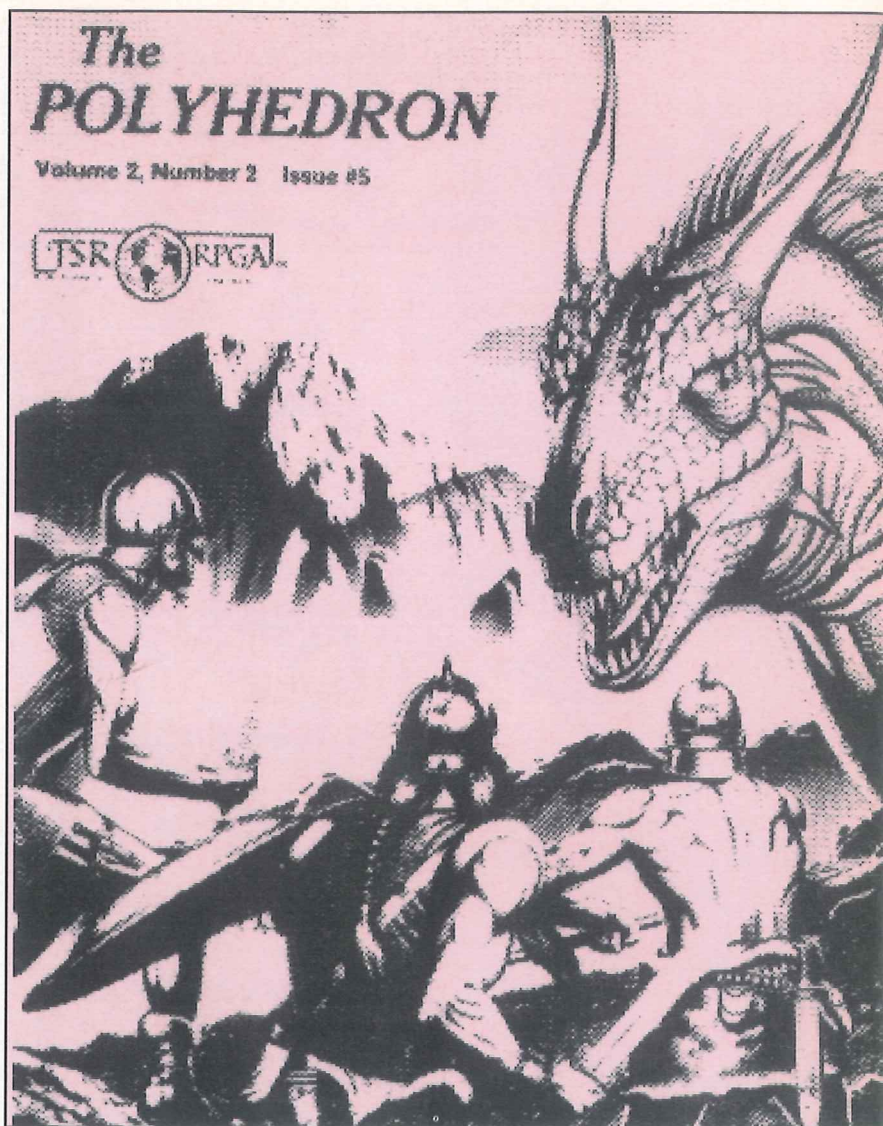


vidar que la Asociación patrocina torneos oficiales (suministrando, como indicábamos anteriormente, desde módulos a premios) para juegos como «La llamada de Cthulhu», de Chaosium, «Star Wars», de West End Games, y otros juegos de R. Talsorian y Mayfair.



Otro aspecto destacable de la RPGA es la posibilidad que ofrece a diseñadores aficionados de lanzarse a la palestra del diseño profesional de juegos. Hay múltiples ejemplos de aficionados que tras mostrar la calidad de sus aportaciones en publicaciones de la RPGA han pasado a formar parte de algunas de las industrias más destacadas del mundillo. Algunos ejemplos son Jean Rabe y Kevin Melka (ahora en TSR), George Straitton (West End Games) o Mike Selinker y Teeuwyn Woodruff (Wizards of the Coast).

Por todo lo anteriormente expuesto, creo sinceramente que la inminente instalación de la RPGA en nuestro país es una gran oportunidad para participar en este gran «patio común» donde jugadores de los países más diversos intercambian ideas y pueden participar simultáneamente en campañas de una



escala inimaginable incluso para el mayor de nuestros clubes. Esperemos que la incorporación española no adopte un papel pasivo: no creo que la edición española de la revista

«Polyhedron» deba limitarse a ser una simple traducción del original americano. Debería incorporar lo mejor de éste, junto con aportaciones autóctonas. Otra buena

idea sería la posibilidad de que la rama española de la RPGA dispusiera de un «setting» oficial donde desarrollar una posible campaña hispanoparlante ¿Qué tal alguna ciudad de Sembia —en la campaña «Forgotten Realms»— región de donde TSR ya anunció que no publicaría suplementos oficiales? La experiencia americana garantizaría una campaña que rivalizaría, si no en tamaño, al menos en intensidad, con la propia «ciudad viviente» de Ravens Bluff.

Sea como fuere, lo cierto es que por fin vamos a tener la oportunidad de participar en un verdadero «club mundial» de juegos de rol sin movernos de casa ¡Feliz RPGA a todos! □



LA LLIBRERIA DE COMICS A GIRONA

- COMICS
- JOCS I LLIBRES DE ROL
- VIDEOS

Hortes, 11 (devant llibreria 22) 17001 GIRONA



BATTLETECH®

FASA
CORPORATION

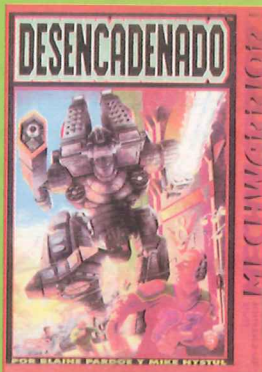
Si no lo encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlos por correo, utilizando el CUPON ADJUNTO



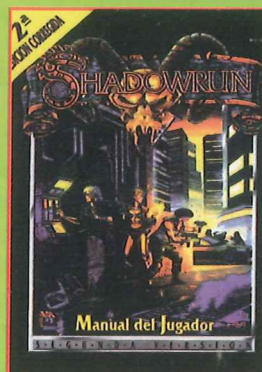
BATTLETECH
(3ª Versión)



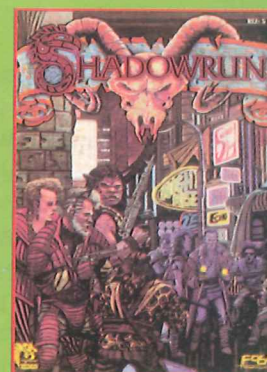
MECHWARRIOR



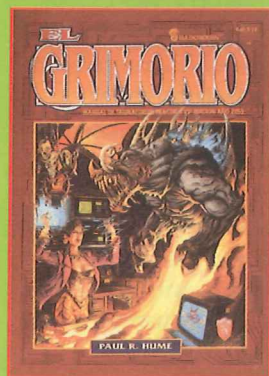
DESENCADENADO



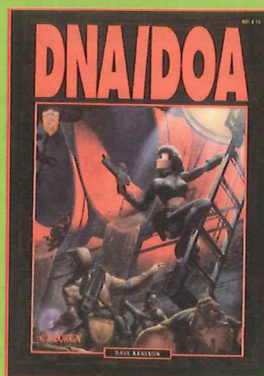
MANUAL
SHADOWRUN



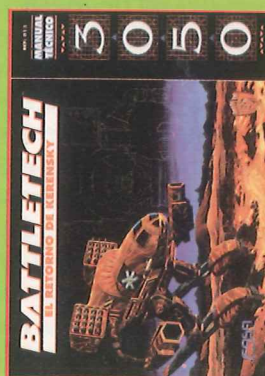
PANTALLA
SHADOWRUN



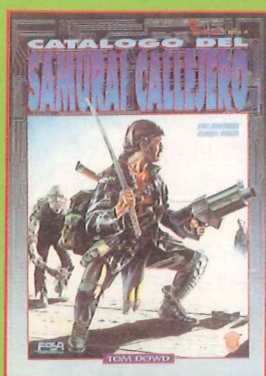
EL GRIMORIO



DNA/DOA
(Shadowrun)



MANUAL TECNICO
3050 (Battletech)



SAMURAI
CALLEJERO



COMPENDIO
BATTLETECH



SHADOWTECH

CUPON DE PEDIDO
Enviar a **EDICIONES ZINCO, S.A.**
Avda. de Roma, 157, 9º
08011 BARCELONA

BATTLETECH (3ª Versión)	3.975 PTS.
MECHWARRIOR	2.750 PTS.
DESENCADENADO	1.600 PTS.
MANUAL SHADOWRUN	3.750 PTS.
PANTALLA SHADOWRUN	1.475 PTS.
EL GRIMORIO	2.500 PTS.
DNA/DOA (Shadowrun)	.950 PTS.
MANUAL TECNICO 3050 (Battletech)	2.750 PTS.
SAMURAI CALLEJERO	2.500 PTS.
COMPENDIO BATTLETECH	2.750 PTS.
SHADOWTECH	2.500 PTS.

Nombre y apellidos

Dirección

Población

C.P.

Fecha

FORMA DE PAGO

☐ Contra Reembolso

Hago efectivo el importe total +250 pts. por gastos de envío, mediante:

☐ Giro Postal número de fecha

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA ☐ MASTERCARD / ACCES / AMEX ☐ EUROCARD

Nº

Nombre del titular

Fecha caducidad

Firma



SHADOWRUN

JAQUE MATE



Muy buenas a todos, nos volvemos a encontrar aunque poco a poco parece que va siendo más difícil este encuentro. Ahora nos toca cada tres meses. Como podéis suponer, esto produce que las novedades no puedan ser tales, pues nos tendremos que dejar algunas por el camino. Por eso, prefiero convertir esta sección en una selección de productos, no sólo bajo mi criterio, sino por sus características: originalidad, utilidad, funcionalidad, diversión, etcétera, en definitiva, aquello que huya de lo común. Espero que esta selección sea de vuestro agrado.

ESPADA Y BRUJERÍA

Juego de rol en vivo. de fantasía medieval

Creado por: Factor RH

Editado por: Yggdrasil Jocs

Fecha: Febrero del 96

La verdad es que el prólogo de este número de Dragón no está creado exproceso para este juego, porque éste lo hubiese comentado de igual forma. De todas formas éste forma parte de estos juegos que vamos a empezar a comentar. El porqué es fácil. Creo, sin miedo a equivocarme mucho, que es uno de los primeros juegos realizados en nuestro país dedicado íntegramente al rol en vivo. Un estilo de juego poco jugado, o relativamente poco practicado, y por lo tanto del que poco se ha escrito. Esto mismo es lo que habrá hecho que el juego de rol en vivo sea muy abstrac-

to, y parezca difícil organizarlo todo. Factor RH (dos hermanos), junto con un equipo de trabajo y la editorial Yggdrasil Jocs intentan, con Espada y Brujería, poner algunas bases para que, precisamente, no se vea esto como algo complejo sin reglas determinadas. Hemos de partir de la base que jugar a rol en vivo (y yo he montado algunas partidas y he jugado en otras) no tiene mucho que ver con la estructura del rol de mesa.

Aquí requeriréis muchos más jugadores para que sea un juego dinámico y duradero, varios controladores (directores), dosis de imaginación creativa (pues los personajes disfrazados no son de papel, sino vosotros) y, sobre todo, tener en cuenta algo que en este libro de reglas deja claro: honradez con las reglas, con vosotros mismos en definitiva. Quizás este juego pueda sorprender y la verdad es que conmigo lo hizo. A medida que vas leyendo te vas dando cuenta que el montaje y organización de una partida no es fácil ni ágil, no nos engañemos, pero sus creadores nos ponen todas las facilidades para que así sea y creo que tampoco eso nos debe frenar si queremos pasar un buen rato. Por eso creo que aunque la pretensión de Espada y Brujería sea la de crear un continuado de partidas de rol en vivo, no es fácil mantener el ritmo y sí en cambio que sirva de buena guía para llevar a cabo la creación de estas partidas. Analicemos, por eso, el juego. No nos hace falta decir, aunque lo hagamos, que esto es un li-

bro de reglas de consulta, un manual, pero en este estilo de juego la improvisación e ingenio son indispensables. Espada y Brujería empieza como todos, con una introducción, buena para situarnos y animarnos. A partir de aquí tenemos un contenido parecido a cualquier otro juego, libro de reglas común, aunque cambiando el orden de prioridades y el contenido de dichas secciones. Lo primero a desarrollar es el sistema de combate, pues suele ser lo más mal resuelto en muchos juegos en vivo. No es fácil desarrollar un sistema real (lo máximo posible) y equitativo. En este caso está bien resuelto, pero, sobre todo, porque está basado en el combate real y físico de los personajes. Aunque, ¡¡¡tranquilos!!!, todo está bajo control en el tema del armamento. Ya lo veremos. En cualquier juego de rol en vivo y éste no es una excepción, el disfraz, la similitud con lo real es básico, por eso el tema de la creación de los personajes intenta adaptarse a la realidad. Los personajes altos pueden simular elfos, los más bajitos a enanos, halflings, etcétera, a la vez que el maquillaje tiene su importancia. No es así con los monstruos, a los que se les intenta dar un papel de «quita y pon», o sea que con máscaras ya valen, sobre todo porque se supone que deberán morir muchos y estar en muchos combates más y, claro está, esto no es Hollywood, donde puedas disponer (y quizás pagar) a cien extras. De todas formas, hay un apartado dedicado

al Bestiario, donde quedan reflejados los más comunes monstruos de las fantasías medievales y su aplicación a este juego. En el tema de la magia, todo se resuelve con pergaminos reales y conjuros interpretados y actuados. También encontramos listados de conjuros, escuelas de magia, etcétera. Filmar un buen combate con todos estos ingredientes puede ser realmente para un Oscar. Otra sección a destacar, y mucho, que creo yo que es lo que la diferencia, es la de equipo, donde en el apartado de armamento de describe cómo crear tus armas y poder combatir con ellas en los encuentros. Por eso comentaba lo de estar todo bajo control. Las armas son de látex, aunque puedan llevar una base más dura para que no se rompan. Por el resto, mantiene las mismas secciones que cualquier otro juego de rol convencional, guardando las diferencias. Sociedades, material, religiones, etcétera. Incluido lleva una aventura preparada para unos quince jugadores. En definitiva, creo que han conseguido hacer un buen manual de rol en vivo para el Fantástico Medieval, aunque con mucha más pretensión del que puede llevar este estilo de juego. Bien diseñado, aunque la letra de los Crónicas sea un tanto ilegible. Adelante con ello, si queréis empezar con los juegos de rol en vivo. No lo olvidaréis nunca.

PLANESCAPE

Multiverso para AD&D

Creado por: TSR

Editado: Ediciones Zinco en castellano.

Fecha de salida: Diciembre 95.

Bien, seguramente muchos conocéis la expresión «dar la vuelta a la tuerca», para describir una situación más allá de la

que se preveía. Pues estamos delante de una nueva vuelta de tuerca o tornillo de TSR delante de su «inmortal» Advanced Dungeons & Dragons.

En parte es lógico. AD&D, como cualquier producto, tiene un límite, y quizá sus autores creyeron que otro mundo nuevo no era suficiente para dar un nuevo vuelco al juego. Por eso pensaron, y se les ocurrió, hacer algo que a nivel empresarial se practica desde épocas medievales: agrupar a los comerciantes en gremios, asociaciones, etcétera, o sea, TSR ha creado lo único que podía hacer una vez había creado una buena colección de mundos, unirlos entre ellos y poner en un cajón de sastre todo aquello que hasta ahora no tenía mucha salida de forma individual. En definitiva, Planescape se desarrolla en Multiverso. Con ello, TSR ha conseguido tres cosas: la primera, la más comercial, sacar una línea nueva de productos que además tiene la ventaja que es útil para aplicar a cualquier universo ya existente y por tanto apto para el consumo de todos los jugadores de AD&D. El segundo, la más acertada, el cambio de 180 grados en el diseño del producto. TSR ha conseguido salirse de su encasillado diseño y con Planescape se ha modernizado (a mi ver) consiguiendo un diseño elegante, claro y muy cómodo a la vez, que en el tema gráfico (dibujos) está excepcional. ¡Ah! Y no quiero olvidar el detalle que el tono del lenguaje utilizado es muy coloquial, incluso a veces demasiado coloquial y callejero. El tercero y último, el previsto, TSR se cierra en posibilidades de ampliar mucho más AD&D. Planescape es la última vuelta a la tuerca, como ya he comentado, y no creo que dé para mucho más, pero en esto TSR tiene la palabra.

Después de esta parrafada ne-

cesaria para plantear esta nueva incursión de AD&D en el mercado, analicemos un poco (y veréis por qué) el juego en sí. Y digo poco, porque lo importante de Planescape es lo que conlleva como producto, pero por el resto, la verdad es que contiene lo mismo que cualquier otro mundo. Un libro del jugador que te introduce al juego, un libro de DM para que puedas empezar tus campañas, un libro que describe la geografía más importante: Sigil, como Ciudad de los Portales, mapas y dos complementos muy interesantes: las pantallas y un compendio inicial de monstruos. Planescape nos sitúa en un multiverso, donde convergen tres planos principales: El Primer Plano Material, donde residen los Universos ya conocidos (Krynn, etcétera) y del que llegan casi todos los personajes jugadores, los Planos Interiores, donde lo conforman los elementos que forman al resto de planos y los Planos Exteriores, donde viven y conviven Dioses, Semidioses y Demonios. Ajena a los tres, pero confluyendo los tres en él, está Sigil, la Ciudad de los Portales. Ésta es la ciudad deseada por todos, por su importancia estratégica e histórica pero por ello mismo más difícil de llegar a tener su poder. En ella confluyen todos los personajes, razas. En definitiva, ésta ciudad es el principio y el final de todos los caminos de Planescape, por lo que ya podéis ver su importancia. La verdad es que podíamos extendernos mucho, y como producto nuevo, creo que lo mejor es que le echéis una mirada.

Para cerrar ya este artículo, no olvidéis que para jugar a Planescape hay que ser jugador de cualquiera de los otros universos.

—Alex Miquel

CON PIES DE PLOMO



Estoy casi seguro de que, al poner las nuevas figuritas en la estantería, muchos de vosotros os dáis cuenta que siempre predominan las de un tipo. Ya sean magos, caballeros y guerreros, elfos, enanos, bárbaros y por qué no, orcos, goblins o esqueletos, siempre tenemos una raza preferida.

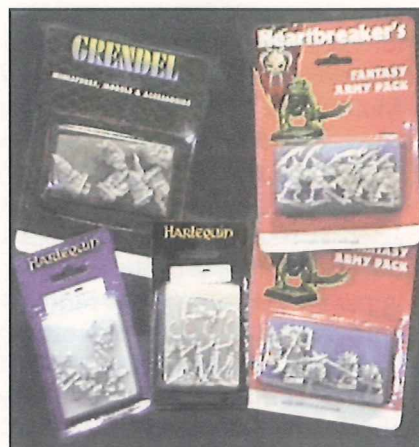
Habréis pensado alguna vez que seguramente tenéis figuras suficientes de un mismo tipo para formar un ejército. Yo mismo tengo infinidad de enanos de diferentes marcas, que están siempre a la espera de un buen enfrentamiento. Si por el contrario pensáis que todavía no tenéis suficientes, este mes lo dedicaremos a las cajas pensadas a tal fin, cuyo precio suele ser mucho más económico.

La primera de ellas es Heartbreaker, que nos ofrecen una nueva serie, Fantasy Army Packs: contienen de cinco a seis figuras (según el tamaño de las razas), a un precio aproximado

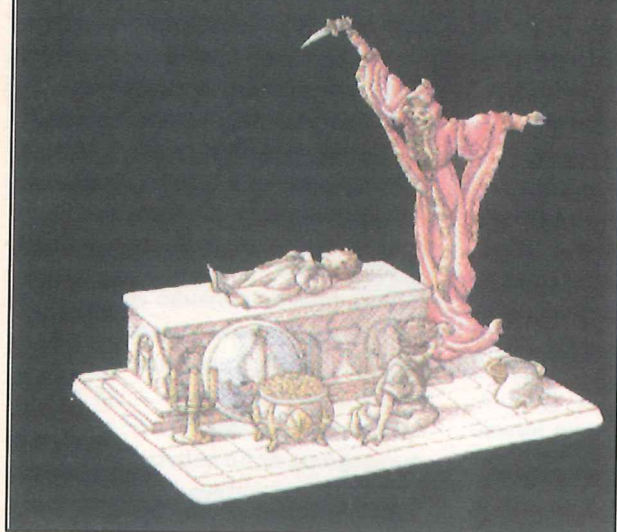
de mil pesetas. Es normal que en algunas referencias se encuentren sólo tres figuras diferentes, siendo las demás iguales, pero hay que tener en cuenta que la finalidad de estos paquetes es la de confeccionar unidades de cinco a diez figuras iguales con sus correspondientes personalidades. Por el contrario, hay algunas en las que todas las figuras son dife-

rentes, como en el caso de las referencia H3223 Goblins oscuros mercenarios, H3226 Esqueletos campeones mercenarios y H3227 Enanos mercenarios. También encontramos algunas referencias especiales, como la H3224 Esqueletos con catapulta, o la H3225, Hombres rata kamikazes con lanza cohetes. Y por supuesto todas ellas con un acabado perfecto siguiendo la línea de Kev Adams y con bases cuadradas de plástico, para los que no pueden pasar sin ellas. Es muy importante remarcar que los modelos incluidos son totalmente nuevos, ya que no habían salido anteriormente como individuales.

Otra marca que confecciona unidades desde sus inicios es Harlequin Miniatures, con su serie de regimientos a unas 1.075 pesetas por cinco figuras: eso sí, todas iguales. Hasta el momento tenemos unas dieciocho referencias de las diferentes razas, con las figuras más vistosas de las se-



The Barrow-tomb Le Tombeau des Galgals



ries normales de tres figuras. La mayoría de ellas (especialmente las más recientes) tienen bases de plástico redondas. Entre todas destacaremos las referencias HA1924 Kustoss Orcs con espada, donde encontraréis cinco orcos con armadura completa y un espadón tan grande como ellos, y la HA1944 Elfos de las Sombras con espada, donde también encontramos cinco elfos «oscuros» armados con una impresionante espada al estilo Stormbringer y escudo.

También Mithril lanzó en su día la referencia M336 Orcos de Mordor y la M337, Ejército de Gondor, con treinta y veintinueve figuras respectivamente, en presentación de estuche de metacrilato. Actualmente está en preparación una nueva de enanos y otra de orcos de la mano blanca; el precio aproximado ronda las 6.075 pesetas, y las figuras son bastante variadas y completamente nuevas.

Grendel, la especialista en resina, también tiene unas cuantas referencias de unidades que por la calidad-precio son muy aconsejables, el único problema es que hasta el momento sólo disponen de Orcos negros (F0030), Bárbaros beórnicas (F0031), Enanos con hachas (F0044), Enanos con ballestas (F0045) y Goblins (B01/2). Todas tienen doce figuras, de las cuales seis son diferentes, menos los goblins, que sólo son

seis diferentes. El precio aproximado es de 1.775 pesetas. De esta marca también encontraréis referencias para ejércitos de ciencia ficción, como la F0005 Marines fuerza de choque, F0006 Predator Marines, F0023 Marines Imperiales y F0024 Predator Marines armas pesadas.

Os quisiera avisar de que no tenéis en cuenta a todos aquellos que os quieren hacer creer que, para jugar a un juego determinado de batallas entre ejércitos (de los cuales hay varios en el mercado), tenéis que utilizar figuras específicas de ese juego. Un enano con armadura y hacha es un enano con todas la de la ley en cualquiera de ellos: la única diferencia es el coste en puntos de cada uno, y en algunos casos, el precio en pesetas que has podido pagar por ellos (a veces desorbitados).

En la sección de novedades, Mithril nos deleita con una nueva remesa de minidioramas:

M373 Gildor Inglorion

M374 El Espectro del Anillo

M375 En Casa de Tom Bombadil

M376 La Tumba del Tumulario

Otra novedad importante es la nueva serie de ciencia ficción de Harlequin Miniatures, complemento del juego Star Fleet: la mayoría de ellas llevan en la hombrera o en el pecho la insignia de Star Trek.

Y por el momento nada más, sólo una sugerencia: si tenéis re-



sidencia en Barcelona o pensáis visitarla, la exposición permanente de figuras pintadas de Juegos Sin Fronteras (calle Diputación, número 67), en este mes de abril, está dedicado por completo a los dragones. En ellas tendréis la oportunidad de admirar más de ochenta dragones diferentes de diversas marcas, algunos de los cuales llevan descatalogados más de cuatro años.

Todas las marcas mencionadas son distribuidas por Juegos Sin Fronteras, y se pueden encontrar en vuestras tiendas habituales, así como en las anunciadas en este número de DRAGON.

—Angel Carrillo

VENTA POR
CORREO A
TODA ESPAÑA
☎ (96) 643 82 87



ROL & COMICS

COMIC NACIONAL E IMPORTACION

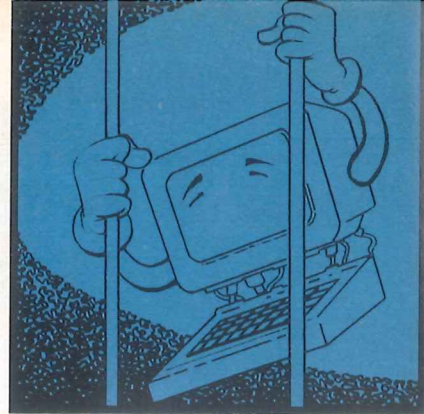
VIDEOS - CAMISETAS - POSTERS

JUEGOS DE ROL - MINIATURAS



C/ DOCTOR CARO, 45 - 03201 ELCHE (ALICANTE)

BYTES Y MAZMORRAS



BUENO, BONITO Y BARATO

¡Cuánto tiempo sin saber de vosotros, mis queridos y queridas! Ciertamente, se me está haciendo un poco cuesta arriba-esto de sólo encontrar-nos cada tres meses. Por eso, me vais a perdonar si voy directa a lo que nos importa.

Mi marido y yo solemos bromear acerca de que hay muchos usuarios noveles de CD-Rom que se ven afectados por un virus extraño. Un virus que no ataca al ordenador, sino a ellos mismos. Esta patología, que no sé si es contagiosa, la denominamos «gorritis» óptica. Me explico: cada día hay más gente capaz de gastarse quince o veinte mil pesetas en una unidad de CD, pero que es muy remisa a comprarse sus propios programas para alimentarla. A la que se enteran de que tienes una buena colección (que te ha costado tu dinero y tu esfuerzo), ¡zas!, sufres el acoso de los amigos, los compañeros de trabajo y de los conocidos. Acoso en el buen sentido, precedido siempre de la frase «Oye,

¿tú no tienes...?» Para que vean que tirar de CD no es arruinarse económicamente, ahí van algunas sugerencias.

Juegos en CD-Rom, de Planeta-Agostini, es por ejemplo una interesantísima opción. Las entregas dobles han sido un chollo, y el precio es razonable: 2.995 pesetas. Ahora van en uno en uno, pero hay algunas cosas que merecen la pena. Veamos.

Cyclemania es un buen programa para aquellos que gusten de las simulaciones de carreras de motos. Esgrime como atractivo principal que las carreteras están digitalizadas a partir de las originales. Un tanto facilón para mi gusto, pero cuando mis cuñados vienen a casa, se pasan las horas jugando con él.

De Dragonlore poco puedo añadir que no dijera ya en esta sección. Me sorprende un poco lo rápido que ha pasado a «budget», y que viene presentado en 2 CD, en lugar del único disco que contiene la versión original que yo tengo.

entero en alta resolución, y tiene muchos puntos de contacto con Dragonlore (en el aspecto técnico, que no en el temático, claro está): un tanto oscura, pero muy original.

Paso por alto Air Power: ya sabéis que soy una entusiasta de los simuladores de vuelo, pero éste me parece un tanto flojito. Pero quien se pierda el última fascículo aparecido en marzo, y se considere seguidor de esta sección, está en pecado mortal: nada más y nada menos que Ravenloft: Stone Prophet, de SSI. Es calcadito a Stradh's Possession, que ya comenté para vosotros en el número 13 de DRAGON, o sea que ya sabéis lo que os vais a encontrar. Haríais bien en recuperar ese número, porque ya he comprobado que los trucos que os expliqué para el Stradh's también valen para este Stone Prophet. Aun ando por las primeras pantallas, pero algo me dice que me lo voy a pasar muy bien con este programa...

¿Y qué decir de las series de «caja blanca» que han lanzado tanto Proein como Virgin? La primera firma ofrece, por 1.995 pesetas, los grandes éxitos de Microprose en CD, con su manual y todo. Como que solo me faltaba Dogfight para completar mi colección de simuladores de vuelo, me fui derecha a por él. No es un prodigio de realidad que se diga, pero es muy «loco»: tiene su miga derribar un Fokker de la Primera Guerra Mundial pilotando un Mirage armado con misiles. Otros títulos interesantes serían Grand Prix Formula 1, Gunship 2000, Harrier Jump Jet y Pirates Gold. De la serie «barata» de Virgin destacaría sobre todo The 7th. Guest o Indycar Racing, dos auténticos clásicos por poco más de 2.000 pesetas. Lo dicho, un chollo.

La entrega con Megarace y Hell es de lo más suculenta. Megarace es más espectacular que jugable, pero sigue siendo un CD ideal para enseñar a los amigos que no tienen lectora, para que rabien. Hell es una estupenda aventura conversacional, realizada por



COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN

TEBEO ANTIGUO

JUEGOS DE ROL Y CARTAS

FIGURAS DE TODAS MARCAS

WARGAMES

ENVÍOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

C/PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TF. (96) 592 30 40

Pero lo mejor lo estoy dejando para postre. ¿Os imagináis poder comprar un juego de rabiosa actualidad y alta tecnología en CD por sólo 990 pelas? Bien, pues eso es precisamente lo que ofrece la versión «shareware» de Duke Nukem 3D, de Apogee. Los forofos de Doom no podéis dejar escapar esta oportunidad: es infinitamente más divertido. Acción y sangre a partes iguales, situaciones chocantes, chicas ligeras de ropa (eso es lo que menos me ha gustado: es muy machista) y unos gráficos de puro cine. La encontraréis en cualquier quiosco o gran superficie, y a pesar de su altísima dificultad, hacía tiempo que no descargaba adrenalina tan a gusto. Duke Nukem ha conseguido hasta que relegue al olvido mi juego «shareware» favorito de todos



los tiempos, Raptor. Puede que Apogee no acertara con Rise of the Triad, pero estoy segura que el humor bestia que impregna Duke Nukem 3D logrará lo que no pudo el ROTT. Lo único que me fastidia es que la versión registrada del programa completo no estará disponible en España hasta finales de este mes. ¡No sé si podré

aguantar tanto! Y eso sin entrar en los estupendos programas «shareware» que todos los meses llenan el CD de PC Zone o Guía CD-Rom Today, o el juego completo que, como reclamo, está regalando Computer Gaming World cada mes, y que salen por menos de un billete verde. ¿Quién ha dicho que comprar buenos juegos en CD es caro? ¡Es mucho más barato que comprarlos en disquete! La próxima vez que un amigo aquejado de «go-

rritis» se os pegue como una lapa, sería conveniente que le dejárais leer la columna de esta segura servidora y que espabilase. Sólo hay que saber dónde buscar, igual que cuando vas al supermercado a hacer la compra de la semana.

—Laura Balestra



BATTLEMAN GAMES

EL ESPECIALISTA EN JUEGOS DE ESTRATEGIA

EAGLES: JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLE NAPOLEONICO; LAS BATALLAS DE WATERLOO (T) * **THE LAST CRUSADE:** JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLE DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL; FRANCIA 1944 (T) * **TANK COMMANDER:** JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLE DE COMBATE DE BLINDADOS EN EL FRENTE RUSO * **FOX ONE:** JUEGO DE CARTAS COMPLETO: COMBATE AEREO DE AVIONES A REACCION * **FIELDS OF HONOUR:** REGLAMENTO COMPLETO DE MINIATURAS DEL SIGLO XIX. MUCHOS EJERCITOS Y ESCENARIOS * **VIGILANTE:** JUEGO DE ROL DE LUCHA CONTRA EL CRIMEN EN TIEMPOS FUTUROS * **CYBERNAUT:** JUEGO DE TABLERO DE CIBERNAUTAS EN INTERNET * **WARGAMES DE TABLERO:** **SPITFIRE:** COMBATE AEREO DURANTE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL EN EUROPA * **MACARTHUR'S RETURN, LEYTE 1944:** LA INVASION DE FILIPINAS EN 1944 (T) * **THIRTY YEARS WAR QUAD:** CUATRO BATALLAS DE LAS TROPAS ESPAÑOLAS DURANTE LA GUERRA DE LOS 30 AÑOS * **BLUE & GRAY:** CINCO BATALLAS DE LA GUERRA CIVIL AMERICANA (T) * **EMPEROR'S FIRST BATTLES:** BATALLAS NAPOLEONICAS DE AUSTERLITZ Y JENA * **LORDS OF SIERRA MADRE:** JUEGO DE IMPERIOS ECONOMICOS EN MEJICO A PRINCIPIOS DE SIGLO * **BRITISH EMPIRE:** TRES CAMPAÑAS DEL IMPERIO BRITANICO: MARCHA SOBRE PEKIN, SUDAN Y GUERRA ZULU * **ZULU BATTLE OF ISANDHLWANA:** LA BATALLA DE BRITANICOS CONTRA ZULUES EN 1879 * **GERMANIA:** LOS ROMANOS EN GERMANIA * **100 YEARS WAR:** LA GUERRA DE LOS CIENT AÑOS EN EUROPA * **SS PANZER:** BATALLA DE BLINDADOS A ESCALA TACTICA EN EL FRENTE RUSO DURANTE KURSK EN 1943 * **SAMURAI:** CUATRO BATALLAS EN EL JAPON MEDIEVAL * **INVASION NORWAY:** LA CAMPAÑA DE NORUEGA EN ABRIL DE 1940 * **STALINGRAD POCKET II:** LA BOLSA DE STALINGRADO (T) * **EUROPA UNIVERSALIS:** GRAN JUEGO QUE CUBRE LA EPOCA DE IMPERIALISMO MUNDIAL ENTRE 1492 Y 1792 (T) * **ROSSYIA 1917:** LA GUERRA CIVIL EN RUSIA, ROJOS CONTRA BLANCOS, MULTIPLES ESCENARIOS * **HISPANIA:** CUBRE TODA LA HISTORIA DE ESPAÑA DESDE LOS CARTAGINESES, 325 AC A 1200 DC (T) *

(T): REGLAS TRADUCIDAS AL CASTELLANO

ENVÍOS A TODA LA PENINSULA, ISLAS Y EXTRANJERO

CATALOGO GRATUITO ENVIANDO DATOS A:

☎ (91) 551-4304

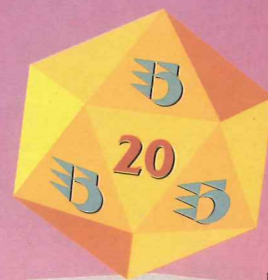
✉ APARTADO 40.135

REF: BATTLEMAN GAMES
28000 MADRID

✉ E-MAIL: 100666.2703@COMPUSERVE.COM

«El tiempo es un gran maestro, pero por desgracia acaba matando a todos sus pupilos.»

Hector Berlioz



Un par de horas pueden hacerse mucho más largas que los últimos meses, que han pasado casi de puntillas, como para no molestar. Son las dos horas (minuto más o menos) que suelo dedicar a escribir estas líneas y a comprobar el planillo de DRAGON, para asegurarme de que todo está listo para enviarlo a la fotomecánica.

Y son largas, eternas, porque cuesta mucho «aterrizar» en ocasiones. La única manera de soportar la parsimonia con la que nuestro DRAGON vuela ahora hacia el quiosco es emplearme a fondo en otros terrenos, otros asuntos: trabajar para olvidar. Aventurarse en otros mundos, otros universos, para los que el juego de rol es poco más que el planeta del farolero de El Principito. Pero tarde o temprano, una llamada de teléfono de Vigil me hace «volver a casa». La máquina empieza a funcionar, el saurio se despereza, y no basta con ponerse el capirote y decir que eres mago: tienes que empollarte a fondo el libro de hechizos para demostrar lo que sabes.

He tenido que ir soltando lastre para poder seguir navegando. Magic fue lo primero que se quedó por el camino: no tengo tiempo para jugar, y ha acabado cansándome bastante lo inútil de combatir una y otra vez contra barajas que deberían estar coti-

zando en Wall Street. Leí los reglamentos de Earthdawn y Castle Falkenstein con intención de arbitrarlos, pero al final no pasó de la intención. Jugar al Angband con el ordenador es el único lujo que me permito, más que nada para que las pilas no se me descarguen del todo.

No sé, tengo una extraña sensación. De enero para acá, es como si el mundillo del rol estuviese un tanto alérgico, por lo menos desde la lejana atalaya desde donde yo lo miro. «Será el invierno», pienso para mis adentros. Que yo ande extraviado entre mis libros y mis revistas no significa que todo el mundo haya perdido el norte. Han empezado ya las reuniones para la GEN CON de este año: he oído cosas interesantes, me han participado de temas que no me han gustado mucho y se han insinuado algunas decisiones fuertes en las que tendré que tomar partido. Lo que está claro es que no se puede seguir como hasta ahora, ahogados en la baba de la autocomplacencia y atrincherados en un castillo muy parecido al de la página 12. Barrunto cambios profundos en muy poco tiempo, drásticos quizá, pero que pueden ser necesarios si queremos continuar.

Lo malo es que la voluntad me flaquea, y si me paro a pensar, paso más miedo que Rincewind ante la puerta del gremio de asesinos...

Por suerte, a los tres cuartos de hora ocurrió el milagro. Miro el calendario y veo marcado en rojo

el último fin de semana de marzo. ¿Qué demonio de compromiso tengo en esas fechas? Los Dies de Joc, no puede ser otra cosa. Tres días para hacer pasillos, ver al personal y husmear entre novedades: tres días enteros. Y por supuesto, libre del yugo de formar parte de la organización. Sólo tengo que entrar por la puerta, respirar hondo un par de veces, sentarme a mirar y comprobar «in situ» si esos malos faros que andaban revoloteando por mi ánimo son ciertos o infundados. Me dice la organización que, además de las inevitables cartas, se le prestará especial atención al rol, y también habrá un huequecito para la estrategia y el «wargame». ¿Que más se puede pedir?

Al llegar el lunes, los problemas seguirán en su sitio, que para eso están, pero al menos volveré con las pilas cargadas. Porque las ventas pueden ser tal o cuales, los datos numéricos más o menos esperanzadores, pero los jugadores del rol, ya sean quinientos o diez millones, son gente que no defrauda cuando están en su salsa.

Después del invierno, viene la primavera. No la que te anuncian los grandes almacenes, sino la de verdad. Confiemos en que ese despertar de la hibernación sea para todos, y espero no haberos aburrido esta vez por pasarme de críptico.

Que Loki premie adecuadamente a los que hacen el mal.

—Francisco José Campos

ARTES

ROL CARTAS COMICO



TODO LO QUE BUSCAS Y MÁS

ADENTRATE EN LA ZONA URBANA MILITARIZADA



¡UN GRAN MODULO PARA SHADOWRUN!

